

Nº 2
P.V.P. 350 Ptas
MAPAS Y TRUCOS DE LOS VIDEOJUEGOS NINTENDO
SUPER
XS
SUPER NES
• DESERT STRIKE
• ALIEN 3
NES
• LITTLE NEMO
• BUCKEY O'HARE
GAME BOY
• JURASSIC PARK
• ALFRED CHICKEN
SUPER MARIO KART
EL JUEGO COMPLETO
EN 10 PAGINAS
CONCURSO: GANA UNA SUPER NINTENDO

Nº2 Diciembre 1993



SUPER SX es una publicación de Avantgarde Publicaciones, S.L.

Director General:
Josep Lobo Rodríguez

Editora:
Teresa Gumá Andreu

Director:
Jorge L. Hernández

Redacción:
Equipo Agua Massmedia

Coordinador Editorial:
J. Lázaro

Diseño:
Ivan Margot

Autoedición:
Mario Ruiz, Gemma Díaz

Director de Producción:
Ramón Pérez

Producción Gráfica:
Artibox (Barcelona)

Administración:
Cristina Meseguer

Redacción y administración:
C. Córcega, 267, pral. 2ª
08008 Barcelona
Tel. (93) 218.78.31 - Fax (93) 218.76.34

Publicidad:
Publi Mul, S.L.
Modolell, 61, 4º 2ª
08021 Barcelona
Tel. (93) 418.54.93

Pedidos y suscripciones:
G + J, S.A.
Marqués de Villamagna, 4
28001 Madrid
Tel. (91) 578.03.75 - Fax (91) 575.26.71

Distribución:
G + J, S.A.
Marqués de Villamagna, 4
28001 Madrid

Impresión:
Rotocayfo

Depósito Legal: B-28958-93

SUMARIO

¡HEMOS VUELTO!

Tienes delante el segundo número de SUPER XS, la única revista de soluciones y mapas para Nintendo. Tal vez ya nos conozcas del mes pasado o tal vez no. En cualquier caso te hemos preparado un mogollón de sorpresas. Para que vayas haciendo boca tienes un súper mapa de Jurassic Park, el Super Mario Kart analizado a fondo y la solución completa del Buckey O'Hara. ¡Absolutamente alucinante!

Además de ser los primeros en darte un mapa de Jurassic Park (prepárate porque en los próximos meses tendrás los mapas de las otras versiones) los locos de SUPER XS hemos perdido el poco seso que nos quedaba y publicamos este mes todo el recorrido para terminar el Alien 3 (¡elimina a esa asquerosa cucaracha alienígena!) y las soluciones de Star Trek y Alfred Chiken. ¡Qué lujo!

¡Ah! No dejes de rellenar el cuestionario 1993, necesitamos tu opinión para mejorar la revista y además puedes llevarte una suscripción gratis. Anímate, un consolero como tú lo terminará en cinco minutos.

La aventura de SUPER XS continúa. ¡No te lo pierdas!

Hasta el próximo mes.

NOTICIAS

LA PRUEBA DE LA RANA PARA SNES

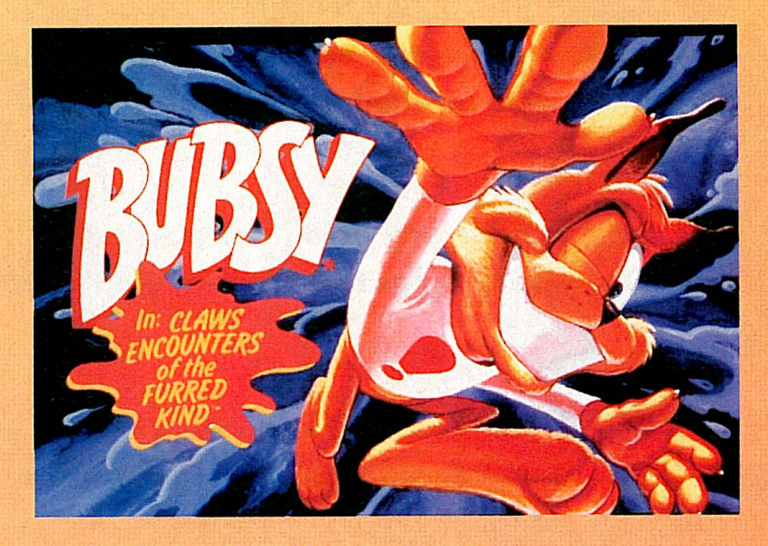




Si habéis probado la versión de Battletoads para NES comprenderéis la emoción que se puede sentir al convertirse en una rana de combate dispuesta a todo por ayudar a sus compañeros y, en particular, a la novia de Zitz. Y más si se trata de un cartucho para Super NES. El cerebro de la bestia ya cuenta con un juego de estás curiosas ranas luchadoras que es una versión, corregida y aumentada de las aventuras para la consola de 8 bits. Un cartucho de megas ha sido el vehículo que los programadores de Tradewest han utilizado para satisfacer el ardor guerrero de los poseedores de la SNES. Unos dibujos claros y precisos, unas animaciones como corresponden a un buen juego de lucha y un gran aprovechamiento de los 16 bits de la consola son los puntos fuertes de este cartucho. De propina, una música excelente. ¿Qué más se puede pedir?

LAS AVENTURAS DE UN FELINO MUY ESPECIAL

BUBSY IN CLAWS ENCOUNTERS OF THE FURRED KIND



El gato más marchoso del mundo está ya disponible para Super NES. Cómo no, se trata de Bubsy y los que ya los hayáis visto en la versión de Mega Drive quedaréis igual de complacidos, si no más. La versión para SNES, lanzada por Nintendo España a finales de octubre, es idéntica que las demás, con la ventaja de que presenta aún más colores y, por esta razón, los gráficos son ligeramente más atractivos. Como todo juego de plataformas que se precie, Bubsy in Claws Encounters of the Furred Kind, cuenta con abundancia de niveles, de enemigos y de ítems para utilizar, pero tiene una característica especial: sus nueve (sí, nueve, no siete) vidas que, aunque parecen demasiadas, incluso para un gato, serán esenciales para llegar al final. Trenes, cuevas, parajes boscosos, casas, etc. son algunos de los escenarios por los que este arrojado gato tendrá que pasar antes de llegar al final. Con todo ello, la diversión está garantizada.



A GOLPE LIMPIO

CRUSH DUMMIES

Los anuncios de automóviles en los que los muñecos de pruebas son los protagonistas desde hace algún tiempo. Paralelamente, Acclaim ha creado un divertido juego llamado The Incredible Crush Dummies, del que ya hay varias versiones en circulación.
Ahora le ha tocado el turno a la consola de 16 bits de Nintendo. Spaco acaba de lanzar en España este cartucho que recoge las aventuras de dos simpáticos muñecos, ayudantes del Dr. Zub, en la lucha contra el malvado Junkman (la traducción sería Trapero).
En clave de humor y a modo de reflexión ácida sobre los peligros del tráfico en nuestros días, The Incredible Crush Dummies permite a los jugadores lanzar herramientas, rebotar en objetos para enviarlos contra los enemigos, evitar el tráfico y esquivar los golpes de los rivales. Por otro lado, también es posible ir perdiendo partes del cuerpo como consecuencia de los combates librados.

GOKU YA ESTA AQUI, POR FIN.

BOLA DE DRAGON, VERSION SUPER NINTENDO



La espera ha sido larga, pero ha merecido la pena. Por fin Bola Dragón ha llegado a las consolas Nintendo. Así pues, Goku, colo, Vegeta, Freezer y el resto de los guerreros el universo están ya disponibles para Super NES de la mano de la compañía Bandai. 16 megas de cartucho son más que suficientes para recrear las aventuras de todos estos personajes procedentes de la serie televisiva. Magias, golpes especiales, interminables combates, son los elementos que han hecho de la serie un auténtico fenómeno sociológico entre los españoles más jóvenes.
Los mismos elementos están recogidos cartucho, junto a algunos avances técnicos que permiten con mayor exactitud los combates habituales entre este tipo de luchadores.
, como la mayoría de vosotros ha visto la serie, no es cesario decir mucho más. Simplemente recalcar que la daptación es tan buena que parece que se está jugando directamente en la emisora de televisión.

LAS NOCHES PATOSAS YA ESTAN SEGURAS

DARKWING DUCK

PARA GAME BOY



Es el amo de la noche. Es el azote de los maleantes. Tiene una capa y tiene un antifaz. Cuenta con un ayudante (?) y con las más modernas técnicas de lucha contra el crimen. ¿Quién es? Por supuesto, se trata del Pato Darkwing, conocido de todos vosotros por sus aventuras televisivas. Este nuevo cartucho para Game Boy que Nintendo lanza este mismo mes reúne las más disparatadas aventuras de este aguerrido palmípedo y de su ayudante el torpe pero voluntarioso McCuack. Por supuesto, todos los gadgets y dispositivos especiales que nuestro héroe utiliza en los dibujos animados están presentes en esta pequeña maravilla, pero lo mejor es la posibilidad de usar al personaje para mantener la ley y el orden en la ciudad de Patolandia. Otro héroe emplumado más para vuestra consola portátil de Nintendo. ¡A disfrutarlo!

A TODA MARCHA POR LOS CIRCUITOS DEL MUNDO

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE



Anunciado como el mejor juego de simulación automovilística para consolas, Ferrari Grand Prix Challenge es la última creación de Acclaim en este terreno. La Fórmula 1 ha sido protagonista de varios cartuchos para las consolas Nintendo, pero parece que éste será uno de esos que marcan un hito en el desarrollo de los videojuegos. El objetivo es, como se puede suponer, alcanzar la primera posición del Campeonato del Mundo de Conductores y para ello el jugador cuenta con un bólido que, si bien en el mundo real no ha tenido demasiada suerte, sí posee todas las características para llevar a su piloto a lo más alto del cajón: un Ferrari que podrás configurar a tu gusto. En los 16 circuitos de que consta el campeonato será necesario decidir cuál será el equipamiento más adecuado para vencer (ruedas, motor, transmisión, etc.). En la pantalla un completo cuadro de mandos permite controlar tanto el estado del motor como la posición en carrera y otras informaciones. En definitiva, cuatro megas de apasionante acción con los que emular las hazañas de los mejores pilotos del mundo.

OTRO PERSONAJE DISNEY PARA SNES

GOOFY Y SU HIJO MAX, UNA EXTRAÑA PAREJA

Para aquellos que no lo sepan, Goofy significa Mentecato, es decir imbécil, botarate, capullo, necio, ceporro, cabezota, memo, majadero, etc. Sin embargo, si bien Goofy es alguna de esas cosas (siempre con buena voluntad y grandes dosis de sentido del humor), no todas son ciertas.

Tampoco este es un cartucho estúpido, sino que recoge unas aventuras tan divertidas como adictivas. No se trata de un juego simple o fácil, que requiere bastante habilidad ya que para conseguir los objetivos previstos habrá que buscar llaves, completar puzzles y deshacerte de muchos enemigos.

El malo de esta aventura es, como no, Pete Patapalo y los buenos son Goofy y su hijo Max y algunos amigos. A lo largo del camino pasarás por escenarios muy diferentes, como el barco de Pete, el castillo o la Isla del Pirata. Los gráficos resultan muy buenos, aunque no tanto como los dibujos clásicos de Disney y la animación es la adecuada para este tipo de juegos de acción. Mención especial para la música estilo reggae.

AVENTURAS EN LA GRAN MANZANA

HOME ALONE 2 PARA SNES

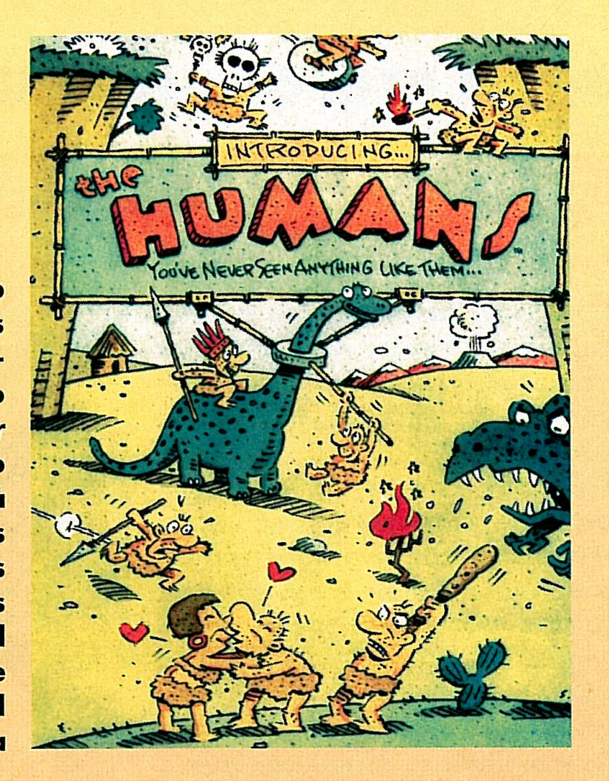
Una vez, Kevin pasó las Navidades abandonado en casa y defendiendo su hogar contra dos peligrosos, aunque un poco torpes, chorizos. Como en el cine, la historia se repite y la secuela está servida.

Esta vez, el escenario no es el barrio residencial de la familia McCallister, sino que la acción se desarrolla íntegramente en las calles de Nueva York. Los personajes son los mismos (Kevin y los ladrones Mary y Harry), pero el desarrollo de la aventura no es exactamente el mismo. Además los malos han pedido refuerzos y la lucha de Kevin será más difícil aún.

Si quieres llegar hasta el final, no bastará con huir de tus oponentes, también tendrás que recoger juguetes y toda clase de objetos para evitar convertirte en niño a la plancha. Un divertido cartucho que THQ ha desarrollado para la grande de Nintendo.

LOS PRINCIPIOS DE LA HUMANIDAD

HUMANS PARA GAME BOY



Si ya habéis disfrutado de las aventuras de los Lemmings (y raro será el que no haya echado una partidita), no tendréis demasiadas dificultades para entender el mecanismo de este otro juego: Humans. La idea no es otra que ayudar a un grupo de simpáticos pero ignorantes cavernícolas a salir de la Edad de Piedra y descubrir algunos elementos esenciales para el futuro de la Humanidad. Pero no bastará con hallar esos elementos, sino que también será necesario guiar a la tribu a través de complicados escenarios en los que sólo la colaboración entre los trogloditas permitirá superar las dificultades. Se trata, por tanto, de un juego mezcla de plataformas y estrategia que incluye hasta 20 niveles diferentes de dificultad progresiva en los que no sólo el camino entraña riesgos, sino que también habrá que luchar contra una serie de enemigos y contra el reloj. Gametek, a través de su distribuidora española Drosoft, ha presentado un fabuloso y adictivo juego para Game Boy.

REGRESO A LA EDAD MEDIA

MYSTIC QUEST PARA GAME BOY

MYSTIC QUEST*

Aunque los juegos de rol suelen ser largos y complicados y la consola portátil de Nintendo no se caracteriza por su gran tamaño, este inconveniente no ha sido un impedimento para que los técnicos de la firma Square pongan a punto un magnífico cartucho en tan sólo dos megas. Una complicada trama es el punto de partida para este juego. La lucha de un joven esclavo por librar al mundo de la amenaza del inevitable Señor de las Tinieblas es el argumento central, adornado, eso sí, por numerosos alicientes. Aunque los diálogos no están traducidos al castellano (lo que puede ser un grave inconveniente en un juego de rol), lo cierto es que una lectura atenta del manual solucionará este problema, ya que en él se explican perfectamente la historia y los objetivos del juego. Por otra pare, la gran cantidad de escenarios y de posibilidades hacen que este cartucho no sea simplemente una aventura gráfica más. La Edad Media y sus guerreros están ahora en tus manos.

UN DRAGON Y UN FUSIL

YOSHI'S SAFARI PARA SNES

Con este juego, Nintendo recupera uno de los más atractivos periféricos para su máquina de 16 bits, el Super Scope. Por otra parte, uno de los habituales compañeros de la mascota oficial de la casa, Mario, cambia el papel de comparsa por el de protagonista. Yoshi es ahora el héroe. Una vez más, el secuestro de una simpática princesa (esta vez la hija de un rey amigo de Mario) marca el inicio de la aventura. El malvado vuelve a ser Bowser y el rescate consiste en doce joyas repartidas en otros tantos escenarios distintos. Yoshi es quien guía al jugador a través de los diferentes mundos y el jugador (en el papel de Mario) es el encargado de abatir a los enemigos por medio del Super Scope y recoger las joyas. En esta ocasión lo único que hay que hacer es disparar precisa y velozmente, porque Yoshi ya se encarga de encontrar el camino. Por ello no habrá necesidad de soltar el fusil. No se puede decir que sea de lo mejor que hay en el mercado, pero resulta entretenido cuando apetece disparar un poco.

ESPECIAL OFERTA NAVIDAD

Mail ANTBER
VENTA POR CORREO
C/Santander, 6 28830-San Fernando de Henares (Madrid)

MEGADRIVE

Pack que incluye una consola MAEGADRIVE, 2 Control Pad y los juegos: Castle of Ilusion + Dinamite Duke + Shadow Dancer + Magic Prince + Sonic

24.600

MORTAL KOMB.	8.990
SUMMER CH.	6.900
S. FIGHTER II'	10.190
ROCKET KNIG.	7.190
ALADDIN	8.990
SHINOBI 3	8.190
LA SIRENITA	7.190
JURASSIC PARK	8.990
ASTERIX	8.990
FLASH BACK	8.700
CHUCK ROCK 2	8.300
D.DRAGON 3	7.190
FATAL FURY	7.190
FLINTSTONES	7.290
BATMAN RET.	5.390
BUBSY	7.990

ANOTHER WORLD	6.490	NHLPA HOCKEY'93	5.900
ATOMIC ROBO-KID	5.800	PREDATOR 2	5.390
CAPITAN AMERICA	6.190	RISKY WOODS	5.700
CAPITAN PLANETA	5.300	S.THUNDER BLADE	3.900
CHIKI CHIKI BOYS	5.400	SONIC	4.390
EMPIRE OF STEEL	5.800	SONIC SPINBALL	7.990
EVANDER HOLYFIELD	6.490	SPACE HARRIER II	3.900
FATAL FURY	7.190	SPEED BALL 2	6.900
GENERAL CHAOS	7.990	SPLATTER HOUSE 2	5.800
HUMANS	7.900	STREET OF RAGE	5.300
JAMES POND II	3.890	SUPER HANG-ON	3.190
JOHN MADDEN'93	6.490	SUPERMAN	6.900
JORDAN VS. BIRD	5.400	T.FORCE HARRIER	3.900
KING OF MONSTER	5.200	TALESPIN	5.990
MARBLE MADNES	5.300	TALMIT'S ADVENT.	5.990
MAZING WARS	6.990	TECNO CLASH	7.390
MUHAMMAD ALI	6.990	TOKI	5.600

SUPERNINTENDO

FIRST SAMURAI	8.690
BATTLECLASH	5.390
DESERT STRIKE	8.790
HOME ALONE 2	5.430
DOOMSDAY WARR.	7.190
SUPER R-TYPE	5.190
KRUSTY'S S.HOUSE	4.900
SUPER NINJA BOY	6.890
WOLFCHILD	7.190
JOHN MADDEN'93	5.290
MORTAL KOMBAT	10.190
PIT - FIGHTER	5.190
THE GREAT WALDO	7.390
SUPER WWF	7.990
WAYNE'S WORLD	7.690
FINAL FIGHT 2	10.190
SONIC BLASTMAN	5.990
S.FIGHTER-TURBO	11.890

AXELAY	6.950	GODS	6.990
BULLS VS BLAZERS	6.490	HUNT RED OCTOB.	6.490
CAL RIPK J.R. BASEB.	6.580	S.ADVENT.ISLAND	5.900
COMBAT BASKET.	5.900	STREET FIGHTER 2	6.100
CONGO CAPER	8.590	TINY TOONS	8.190
CYBERNATOR	10.190	TOYS	7.990
DOOMS. WARRIOR	8.190	X-ZONE	8.190

MEGA-CD

SUPER PRECIO 43.500

BATMAN RETURNS	9.500
FINAL FIGHT	8.500
MUSIC VIDEO 1	9.500
JAGUAR XJ220	8.500
ROBO ALESTE	8.500
WOLFCHILD	8.500
TIME GAL	8.500
SONIC CD	8.500
DRACULA	8.500

GAME BOY

TODOS LOS JUEGOS AL MISMO PRECIO

BATMAN 2
BIONIC BATTLE
BUBBLE BOBBLE
DICK TRACY
DOUBLE DRAGON 3
DUCK TALES
FORTIFIELD ZONE
GRADIUS INTER.
HOME ALONE 2
JEEP JAMPBORE
KUNG-FU MASTER
KWIRK
LAZLOS LEAP
LOOPZ
MICKEY'S DANG.
NAIL SCALE
NINJA SHADOW
NINJA TARO
QUARTH
ROCKY &BULLWIN.
SPIDERMAN
SQUARE DEAL
TERMINATOR 2
TOM & JERRY
ULTIMA RUNES VI.
WWF 2
WWF SUPERSTARS

2.390 Ptas.-

NINTENDO

THE INMORTAL	4.690
KICK MASTER	4.190
MAGIC DARTS	3.900
QUANTUM FIG.	4.690
VICE	4.190
HUDSON HAWK	4.390
ADAPTADOR DE REGALO	

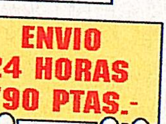
JUEGOS AMERICANOS. REQUIEREN ADAPTADOR EN CONSOLAS N.E.S. EUROPEAS

ACCESORIOS

COBRA II	2.390
CITY BOY	7.900
CONTROL PAD SG-4500	2.100
SUPER STICK	3.490
MASTER GEAR CONVERTER	2.400
POWER STICK	6.500
ADAPTADOR UNIVERSAL PARA SUPERNINTENDO	2.390

PEDIDOS POR TELEFONO
(91) 673 93 20





RECORTA ESTE CUPÓN Y ENVIALO A MAIL-ANTBER CON TUS DATOS

TITULOS	PRECIO	TOTAL

GASTOS ENVIO 300 Ptas (Correos)



Mario es una buena elección si estás empezando con el juego. Un piloto normal, toma bien las curvas pero que pero es demasiado correcto.



La Princesa tiene un coche con mucha aceleración. A pesar de ello, tiene una velocidad punta un poco baja.



Bowser es uno de los "chicos gordos" y no sabrás cuándo va a acelerar. Su velocidad le permite grandes adelantamientos.



Koopa es un piloto suicida. Toma muy bien las vueltas y su velocidad se ve compensada por su habilidad en la pista.



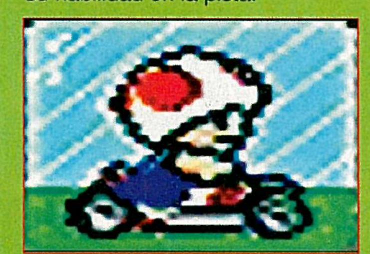
Luigi es muy parecido a Mario. No tiene la mayor velocidad pero es muy seguro para los jugadores sin experiencia.



Yoshi y la Princesa fueron juntos a la autoescuela, ya que sus habilidades son difíciles de distinguir. Un conductor seguro.



Kong es el rey de la jungla. Este individuo tiene la mayor velocidad, pero como Bowser su aceleración es ridícula.



Toad es el favorito oficial. Tiene una aceleración ligeramente mejor que Koopa pero las mismas habilidades. Nacido para ganar.

ITEMS



La concha verde hace que las barreras reboten hasta que golpeen a un piloto. Pulsa Abajo para dejarlas en la pista.

La concha roja es como un misil. Dispárala, buscará y destruirá al competidor más cercano.



Cuando un coche pisa una piel de plátano, da vueltas fuera de control y pierde monedas. Arriba y Abajo la disparan hacia adelante.

Usa esta pluma para saltar sobre las barreras y dar saltos cortos. Básicamente es un "turbo" salto.



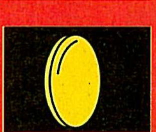
Más velocidad. Pulsa el botón A para usar el hongo y tendrás un nuevo impulso. Usalo en las rectas.



Invencibilidad. Usa este ítem para aumentar la velocidad mientras eliminas enemigos y obstáculos.



Difícil de conseguir, encoge a los demás personajes, permitiéndote acelerar y pasar sobre todos ellos.

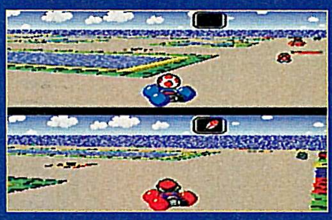


Las monedas te dan un aumento gradual de la velocidad. Con diez tendrás la máxima velocidad.



El fantasma no sólo te hará invisible para el resto, sino que oculta los ítems de los demás.

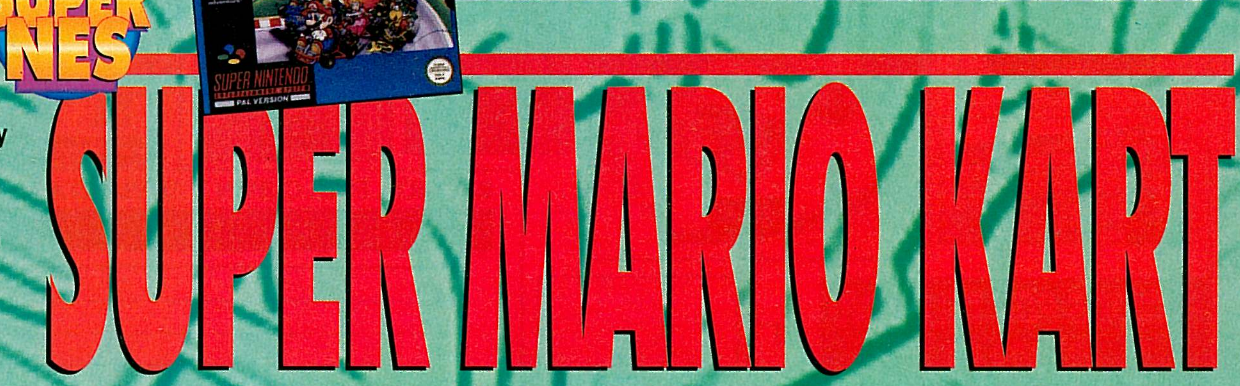
MODO DE BATALLA



¡Eres tú o yo, chico! El modo de batalla es una lucha a muerte que no contempla ningún tipo de reglas en la lucha de los dos rivales. El objetivo es conseguir los tres globos de tu competidor y recoger elementos para los ataques. Puedes elegir entre cuatro circuitos tipo laberinto, cada uno hecho de zonas libres junto a otras repletas de barreras de colores. Los mejores personajes para esto son Koopa o Toad, ya que cogen mejor las curvas y aceleran más, dos características vitales para eludir al enemigo. Cuando corras, intenta vigilar la pantalla del otro corredor para superarlo o, alternativamente, mira de qué color son las barreras y ve en esa dirección. La mejor arma es la concha roja. Si recoges una, será el momento de ir a cazar a tu oponente, luego déjale volar en las áreas libres y si está cerca de una barrera, la concha golpeará la barrera y será eliminado. Si una concha roja te ataca, es una buena idea colocarte en una esquina ya que las barreras te protegerán. Otro elemento útil es la estrella de invencibilidad. Acércate a tu oponente, activa la estrella y corre hacia él para robarle un globo. Si eres atacado de esta forma y tienes una pluma, la táctica que debes emplear es saltar al agua fuera del circuito. Instantáneamente, tu enemigo perderá sus poderes de invencibilidad.



Super Mario Kart chirría ya en la Super NES con la intención de sorprender a todos. La acción a doble pantalla simultánea con estos populares personajes es como una tormenta. Sin embargo, no se trata de la clásica carrera; hay que recoger armas, una amplia variedad de personajes y posibilidad de elegir el circuito desde la calma de la playa hasta las tenebrosas alturas de Ghost Valley. Presentamos cada truco, argucia o técnica, en directo desde Super XS.



SUPER MARIO KART

TACTICAS BASICAS



Para tener una oportunidad de vencer a tus enemigos en la línea de meta, tienes que correr a las cajas "?" y recoger un surtido de ítems. Si son rojos, estarán muertos. Pulsa el botón A una vez para seleccionar el ítem.



Las monedas están por todas partes. Pasar sobre ellas hará que tu coche sea más rápido hasta que consigas el máximo con diez. Pierdes una moneda si chocas con otro coche, dos si vas a remolque de Lakitu y cuatro en los ataques con ítems.

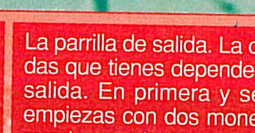


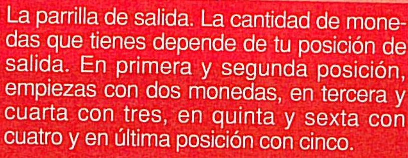
La clave de un piloto es tomar bien las curvas. Si vas muy deprisa en una muy cerrada, te saldrás y perderás velocidad. Pulsando Izquierda o Derecha podrás derrapar, pero es necesario ser hábil para controlar el giro.



A veces es difícil encontrar la dirección correcta, en especial en las pistas de Vanilla Lake. Si empiezas a ir por mal camino, aparecerá un bostezante Lakitu con una cruz en su bandera. Lakitu también te pondrá en la pista si te caes o te ahogas. Te costará cuatro monedas.

MUSHROOM CUP

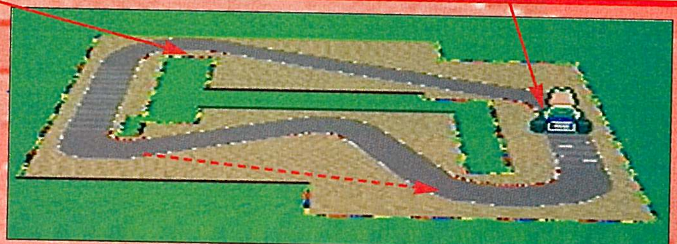




La parrilla de salida. La cantidad de monedas que tienes depende de tu posición de salida. En primera y segunda posición, empiezas con dos monedas, en tercera y cuarta con tres, en quinta y sexta con cuatro y en última posición con cinco.



Las pistas están repletas de obstáculos diseñados para ralentizarte. Una conducción cuidadosa y una buena elección del camino evitarán que pierdas posiciones y que choques con delicias como las macetas.



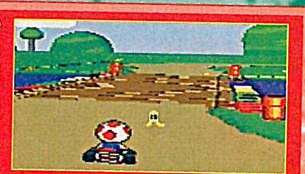
MARIO CIRCUIT 1

Esta pista es fácil de seguir ya que no hay curvas difíciles. Toad y Koopa corren como locos con toda facilidad y tú no debes pensar siquiera en reducir tu velocidad. Mario Circuit One es excelente para encontrar el personaje que mejor te vaya.



Este es un fabuloso atajo (arriba). Cuando la pista se curve hacia el centro, simplemente conduce por el campo. Aunque irás más despacio, ahorrarás mucho camino.

Este desvencijado puente resistirá. Si has cogido una piel de plátano, este es el momento de soltarla, ya que todos los coches deben pasar por este estrecho paso.





Si te sales de una curva, puedes acabar perdiendo una moneda y uno o dos puestos. Controla el recorrido y los giros que están por llegar.

DONUT PLAINS 1



Esta pista lanza a los participantes a su primera experiencia complicada. Montones de horquillas y malos arcenes te harán estar muy atento. Evita los escombros y reduce en las curvas más cerradas.

Las rocas y otros escombros están por la pista, normalmente en las curvas cerradas. Procura no acercarte demasiado a ellos o acabarás fuera del camino.



Puedes tomar otro atajo si vas campo a través, por un agujero en la barrera como se muestra aquí y por la línea de puntos del mapa de la pista principal.

SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Super Mario Kart
TIEMPO PARA ACABARLO: n/d
RECORD MAS ALTO: n/d
NUMERO DE NIVELES: 20
DIFICULTAD: Medio

Si piensas que puedes sobrepasar la puntuación de Super XS en alguno de los juegos que aparecen en este ejemplar, por qué no te animas y nos envías tu puntuación con una prueba a SUPER XS High Scores.

Después de sus aventuras tipo plataforma, Mario prueba fortuna en el difícil mundo de las carreras de coches.





GHOST VALLEY 1



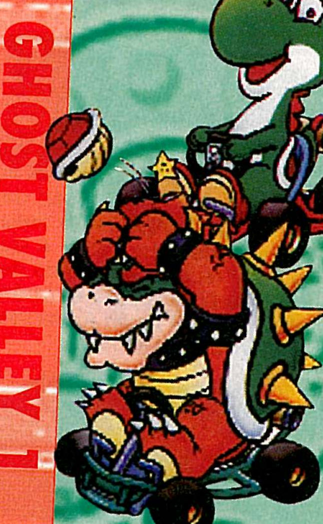
Perderás montones de preciosos segundos si te sales de la pista. Lakitu te colocará dentro otra vez, pero sus servicios no son gratuitos.

Esta frecuentada pista de Ghost Valley esconde muchas sorpresas. Usa los personajes más manejables y vigila las placas de los bordes, se caen en cuanto las tocas. El mapa principal muestra un excelente atajo.





Los bordes de la carretera están bordeados de pequeñas placas. Si las tocas se caerán y no volverán a su posición. Por eso, toma bien las curvas o, al final de la carrera, podrás caerte fuera del camino.





Aquí hay un bonito atajo. Si tienes un hongo, acelera justo antes de la rampa y volarás hacia la rampa secreta del otro lado.

Una pluma también es útil para encontrar una vía secreta. Usa la pluma cuando llegues al borde y aterrizarás bien, pero recuerda girar al final o te irás fuera de la pista.





TRUCO

PERSONAJES ENCOGIDOS

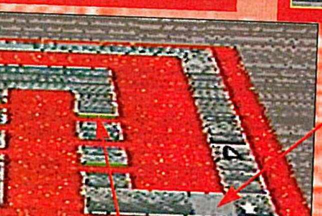
En la pantalla de selección de personajes, podrás encoger cualquiera seleccionándolo y presionando Y y A simultáneamente.

BOWSER CASTLE 1



Dirige tu coche hacia las Turbo Tiles (baldosas) para conseguir un montón de velocidad a lo largo de estas rectas.

Los Thwomps pueden ser una amenaza real. Si chocas mirando hacia uno, te retrasará unos pocos segundos. Vigila que no aterricen en tu cabeza o quedarás aplanado.

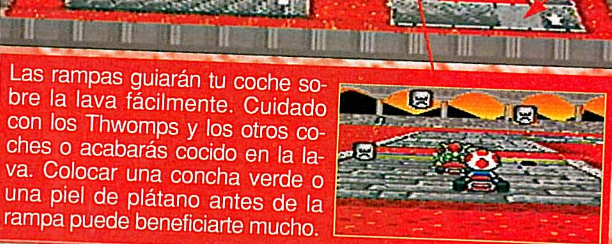




Los principales peligros aquí son la lava hirviente y los Twhomps. Para superarlos bastan unos pequeños saltos, pero cuidado con chocar con otro o irás a la lava. Intenta mantener tu camino cuando te acerques a los Thwomps ya que podrías perder la carrera si te sujetan mucho tiempo. Deslízate entre ellos.

Las áreas de fuego están hechas para soltar grava. Usa los botones Izquierda y Derecha para pequeños saltos si empiezas a patinar. Podrás recuperar el control. Estos botones también son útiles si viene un misil. Púlsalos y podrás saltar sobre una concha.

Las rampas guiarán tu coche sobre la lava fácilmente. Cuidado con los Thwomps y los otros coches o acabarás cocido en la lava. Colocar una concha verde o una piel de plátano antes de la rampa puede beneficiarte mucho.

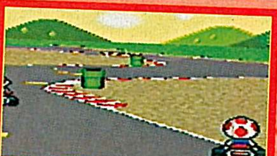


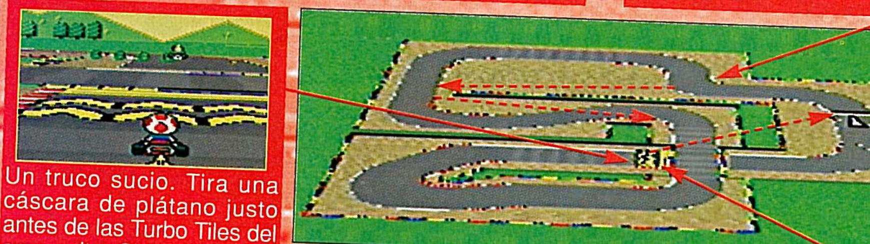
MARIO CIRCUIT 2



¡Aceite en la pista! Mantente lejos de este peligro grasiento o patinarás y perderás una moneda. Sigue una línea recta en el centro de la pista.

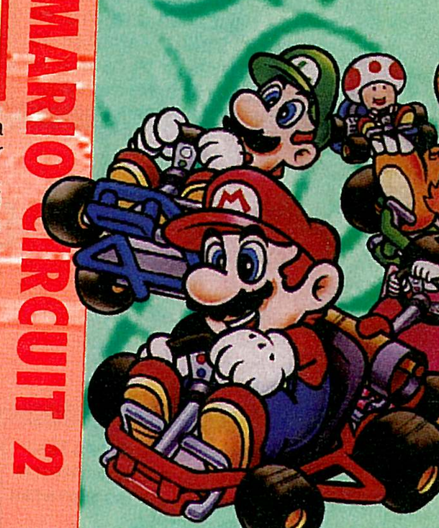
Intenta girar lo menos posible en las curvas, una trayectoria lo más recta posible es esencial para conseguir vueltas rápidas.





Un truco sucio. Tira una cáscara de plátano justo antes de las Turbo Tiles del gran salto. Si hay un competidor tras de ti, patinarán con la cáscara y no podrá dar el salto necesario. Cuando lo intente, caerá a la pista de abajo y tendrá que dar media vuelta más.

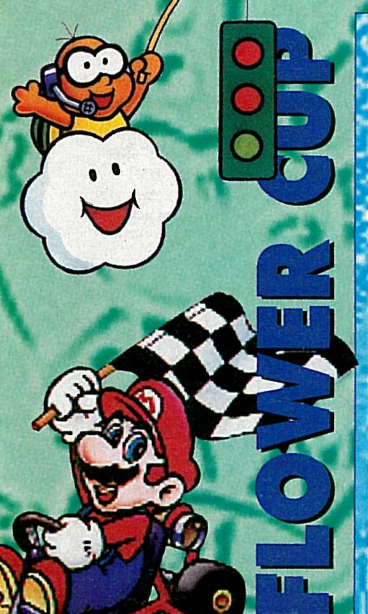
Mario Circuit 2 es la pista final para llegar a la Mushroom Cup. Todo acaba aquí y si has perdido muchas carreras, tendrás que tomar nota de todos los trucos para llegar el primero.



Si tienes un hongo, suéltalo antes de las Turbo Tiles en el salto, luego lleva el coche a la izquierda. Volarás por el aire y aterrizarás bien en la línea de meta. ¡No está mal!



FLOWER CUP



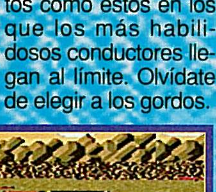
CHOCO ISLAND 1

En esta pista hay grandes lagos de pegajoso chocolate. No te preocupes demasiado por pasar sobre ellos, no te detendrán lo suficiente para desviarte de tu camino. Ten más cuidado con los escombros de los lados.



No olvides coger tantas monedas como sea posible cuando corras. Si juegas con dos jugadores, el dinero extra te dará velocidad suplementaria para derrotar a tu oponente. Te damos un truco útil que podrás emplear en todas las carreras. Si tienes un plátano, déjalo caer antes de que te de un misil y la banana salvará tu piel.

Resbaladizo, deslizante y difícil de controlar, así se definen las pistas de Chocolate Island. Es en circuitos como éstos en los que los más habilidosos conductores llegan al límite. Olvídate de elegir a los gordos.





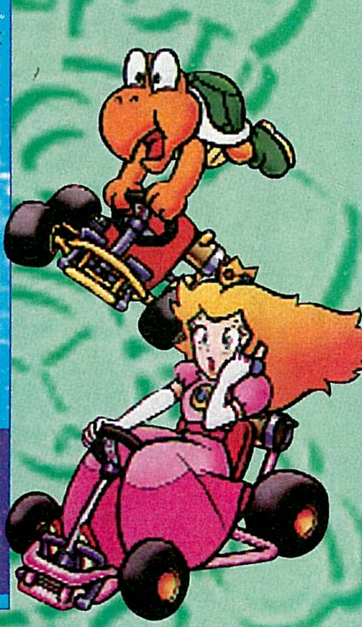
Experimenta con el coche que has elegido para encontrar el punto en que empieza a patinar en las curvas en S. Pasa la curva sin patinar si quieres ser el ganador.



Hay muchas plantas imán en las curvas importantes del circuito. Chocarás con ellas sólo si de todas maneras te vas a salir, así que ten cuidado con el volante o tendrás un doble problema.

GHOST VALLEY 2

Puedes encontrar Turbo Tiles, pero cuidado al usarlas. Si no las golpeas en línea recta, ganarás un aumento de la velocidad, sólo para volar hacia el más allá.



La segunda de las experiencias de Ghost Valley te llevará a un circuito en el que se corre en el sentido de las agujas del reloj (no como los otros). La pluma es realmente útil aquí, puedes saltar sobre las curvas y usar el pequeño atajo que mostramos en el mapa para ahorrar tiempo. Las mismas reglas se aplican si caes. Más prisas, menos velocidad.

Kong está aquí con una pluma en su gorra. Puede usar este ítem para superar el vacío y aterrizar en la pequeña carretera del lado opuesto.



A menudo puedes salvarte de un patinazo en las curvas, aproximándote a ellas con una buena trayectoria. Puedes ir deprisa, pero tómate todo el tiempo necesario para las curvas más peligrosas.



Si estás en el exterior de una curva y hay un competidor en el interior golpéalo para sacarlo de la curva. Te costará un par de monedas, pero puede darte la victoria final.

DONUT PLAINS 2



Darse un baño en la charca no es recomendable. Sin embargo, puedes saltar sobre el agua si tienes un hongo y lo activas justo antes de llegar al borde del agua.





Deja la pista en este punto y conduce campo a través para evitar la curva. Kong va a dejar aquí a la Princesa usando este numerito.



Donut Plains 2 es uno de los circuitos más lentos. Está lleno de curvas y de multitud de tramos sucios que garantizan que te salgas de la pista a la menor dificultad. Yoshi y la Princesa son el grupo que hay que escoger. El agarre de sus neumáticos y su aceleración les mantendrán en carrera mientras otros se descontrolan.



¡Ah! Socorro. Moles salta de sus agujeros en el momento menos oportuno para plantarse frente a tu kart y frenarte. Pulsa Izquierda y Derecha para deshacerte de él.

Parte de la pista es verdadera roca que no te frenará pero que te sacará del circuito si haces movimientos bruscos. Suelta el botón de dirección hasta que la superficie vuelva a ser normal.





BOWSER CASTLE 2

Saltar por estas rampas requiere nervios de acero. Para hacerlo, alinéate con la pequeña isla del centro aquí, pero también puedes intentar ir a la derecha para evitar desagradables encuentros con el viejo Thwompy.



Gira a la izquierda hacia esta ruta secreta que ahorra algo de tiempo. Coge una pluma y salta sobre el borde donde pone "Stop" y aterrizarás en el otro lado muy por delante de los demás.





Este estrecho paso está defendido por algunos molestos Thwompers. Es mejor tomar a mano derecha y da pequeños saltos por encima de los hoyos. Tomando esta ruta te evitarás el tener que tomar la próxima curva.



Aquí no hay atajos, amigos. Hay que ir por el camino marcado. En cada giro de 90 grados procura tener cuidado ya que si no chocarás con las barreras cada vez. En dos puntos del recorrido, hay una elección de ruta; toma el camino con el que estés más cómodo.

Utiliza todas las Turbo Tiles disponibles, pero aplica los frenos cuando estés cerca de estas curvas. Usa la técnica de derrapajes de potencia con los botones Derecha e Izquierda.





¿Qué camino tomo? Yendo por la izquierda podrás conseguir una Turbo Tile, mientras que el camino del centro es una trayectoria más rápida. Si eres competente ve a por la baldosa.

MARIO CIRCUIT 3

Esta parte no debería darte muchos problemas a menos que seas golpeado por otro personaje o por un misil. Si te atascas aquí significará saltos frenéticos para volver a la pista.



Olvida el camino en este punto, es como si estuvieras más adelante. El resto del grupo estará tras tus talones. Sal a la tierra que rodea esta curva y conseguirás una cierta ventaja.



El último circuito que encontrarás en la Flower Cup es el tercer Mario Circuit. No es particularmente difícil correr en él, pero notarás que los personajes son realmente hábiles y, por tanto, no hay lugar para errores. La horquilla de mitad de la pista te harán apretarte el cinturón, así que suelta el acelerador y derrapa.

Aquí está esa horrorosa curva de horquilla en plena carrera. Vas a tener que usar el derrapaje de potencia para recorrerla, pero es mejor soltar el acelerador y pulsar Izquierda para conseguir el efecto deseado.





Si Dastardly y Mutley están en esta carrera, puedes apostar a que usarán este truco para avanzar. Ve directamente fuera de la pista a la derecha de la curva anterior y patina campo a través por este agujero de la barrera.

TRUCO

CONTRA LA MAQUINA DE ENTRENAMIENTO

Conecta ambos mandos y elige Time Trial (Entrenamientos). Ahora pulsa Y y A simultáneamente en el mando 1 y presiona Y en el segundo. En lugar de Player 2, aparecerá COM. Podrás elegir a la máquina como rival.competitor.

STAR CUP



KOOPA BEACH 1

Tomar la ruta interior será muy bueno siempre que no vayas demasiado cerca. Un patinazo y tendrás que recurrir de nuevo a los servicios de Lakitu.





Esta es la zona de más trucos del recorrido. Tienes que conocer exactamente el trazado para guiar a tu personaje con éxito a través del laberinto de pequeños charcos. En el centro hay una pequeña isla, donde puedes coger un útil ítem si lo necesitas.

La tierra seca se ha colocado para que los corredores traten de tomar un atajo —a menos que sepas lo que pasa—. Los atajos no están exentos de problemas; pequeños peces saltarines desafían la gravedad para hacerte girar.



Te damos un buen truco para terminar este circuito antes que los demás: simplemente rodea el agua oscura tan cerca como puedas, ignorando la tierra. Mandarás al resto al agua. Usa a Toad.



Si estás completamente loco y decides ir por tierra firme, serás recompensado con grandes zonas de algas. Evidentemente, tienes que ir despacio.

CHOCO ISLAND 2

La selección de las cajas "?" está bien protegida por las Piranha Plants (plantas piraña). Trata de ir a por las cajas del centro (si quedan) y deja a tus oponentes las de fuera.



Realmente no necesitas disminuir tu velocidad para pasar esta curva. La Princesa es la más adecuada para ella, ya que se pega al suelo como la cola.



Un gran erial de chocolate pegajoso con estrechas zonas de tierra seca realmente duras hacen de éste el circuito más estimulante. La Princesa tiende a eliminar pasteles como si estuviesen pasados de moda, especialmente en las partes estrechas, así que cuidado si estás cerca Si te coge un desecho del Sr. Kipling, intenta ir al siguiente para volver a crecer instantáneamente. Si no hay más pasteles a la vista, sal del camino de los otros corredores antes de que te barran.



¡Truco! Coge una pluma y vuelve a la pista. Tan pronto como pases la línea de salida, da una vuelta alrededor de la planta piraña de la derecha y vuelve hacia el camino. Ignorando el aviso de Lakitu, salta sobre la pared y ve por el terreno rocoso para volver a la pista. Ahora ve a la línea de salida y habrás completado un giro en tan sólo diez segundos.

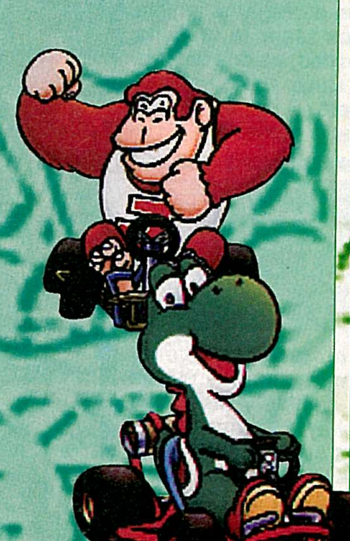
Ve directo hacia la isla del centro de la sustancia pegajosa. Podrás encontrar tres monedas y una pequeña cantidad de tracción.



TRUCO

SALIDA RAPIDA

Este es un pequeño truco. Para iniciar la carrera con rapidez, presiona y mantén apretado el acelerador justo antes de que se encienda la segunda luz roja.



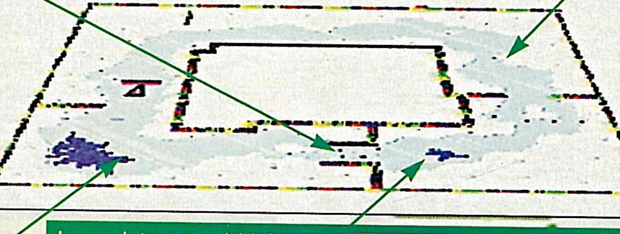
VANILLA LAKE 1

Si aquí no intentas ir entre los bloques de hielo, es seguro que tu carrera acabará en este punto. Golpear un bloque generalmente significa botar al siguiente.



Los salientes nevados te frenarán mucho. Aquí tienes que elegir. Si crees que vas a patinar en el hielo, la nieve es más segura.

Aquí puedes encontrar mucha diversión. Si tienes la suerte de encontrar una estrella de invencibilidad, pulsa ese botón y ábrete camino entre los rivales para eliminarlos. Sino, oriéntate hacia un camino directo entre ellos. Luigi siempre consigue la invencibilidad aquí, de modo que cuidado.



Más duro que irse de copas a Pachá. Patinarás y quedarás patas arriba, mientras deberás buscar un camino que te lleve a través de los bloques de hielo. Lo más difícil es ver dónde se supone que tienes que ir, pero al menos hay un atajo. Usa el hielo para deslizarte por las curvas.

Las grietas en el hielo están situadas estratégicamente para hacer que te hundas. Luigi irá mejor en este terreno que el resto gracias a su manejabilidad.



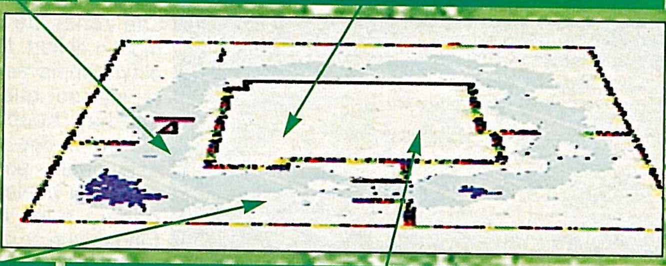
BOWSER CASTLE 3

Toma la ruta de la izquierda a lo largo de esta sección de salto. El salto final te lleva muy adelante en la carrera y ahorra tiempo.



Las Turbo Tiles te darán potencia extra a lo largo de este estrechamiento. Cuidado si hay otros personajes por ahí, ya que el paso es pequeño y rebotarás contra ellos.

Este circuito es una prueba de tus habilidades. No hay demasiadas curvas, pero mantener tu coche en línea recta es bastante difícil. Los Thwomps han unido sus fuerzas y se colocan en líneas uno detrás de otro, haciendo difícil decidir donde ir. Tienes que tener mucho cuidado cuando saltes sobre los agujeros de lava, ya que si te golpea un Thwomp será muy difícil dar bien el salto y puedes resultar cocido vivo. Corta por el campo en las curvas difíciles o te chocarás con las barreras.



Salpicaduras por todo el camino. Ha debido ser Sonic. Cuando te recuperes, espera a que el Thwomp empiece a subir antes de moverte o chocarás con él.



Hay tres caminos para elegir. El interior y el exterior tienen Turbo Tiles y el del medio tiene dos cajas de ítems extra. La elección es tuya.





MARIO CIRCUIT 4

Salta por este terreno abierto para ahorrar algunos segundos. Toma una línea recta para llegar a la pista en el otro lado y tendrás una oportunidad.





Estas malditas tuberías bloquean el camino en muchos puntos. No olvides que si tienes invencibilidad podrás correr directamente a través de ellas. Una buena idea puede ser lanzar un plátano o una concha verde para que tus rivales se choquen con ellas.

Este es el circuito final de la Star Cup. Gana aquí en la clase de 100cc y podrás considerarte un excelente piloto. Los otros personajes también lo intentarán, de modo que coge estas monedas y muévete.







Ve por el interior para evitar colisiones que estroperarán tu tiempo. También ganarás una pequeña ventaja cortando en las curvas.

Ve por el agujero de la barrera señalada por la flecha roja, luego sigue recto para evitar la segunda curva que te encuentras.



DONUT PLAINS 3



Este puente se va a caer, así que ve por la ruta del centro para evitar terminar tu carrera en las aguas. Pero podrás conducir bajo el agua si caes.





Antes de llegar al puente debes tener la máxima velocidad, ya que tendrás que saltar sobre un gran agujero. Pulsa I y D para salvar la corriente.

Aquí está la Special Cup y no me digas que has llegado hasta aquí sin trucos. Si lo has hecho eres un conductor de primera y serás capaz de superar estos extraños circuitos sin problemas.





Odio a estos topos. Infestan las dos partes del camino y realmente no hay nada que hacer para evitarlos. Si la suerte está de tu parte, podrás pasar entre ellos sin que te ataquen, si no sacude tu joypad.

Este es un atajo un poco arriesgado. Ve a la derecha antes del puente pero atento a ir hacia arriba, si fallas en la entrada del puente te vas al agua.



SPECIAL CUP

KOOPA BEACH 2

Cuidado cuando uses las pequeñas islas para superar esta zona de agua. Si estás demasiado en lo salado tu coche será superado por los demás.

Las zonas de algas frenan mucho el kart. No hay mucha playa limpia para una vuelta rápida, así que usa lo poco que hay. Koopa y Toad son los indicados para recorrer este circuito por el mejor camino, su aceleración sobrepasará a los otros cuando tengas que cruzar el agua.



En esta chican hay mucho pez. Los escamosos animales se agitan en los puntos clave. Ve lo más cerca posible de ellos ya que siempre hay un profundo lago cerca.

A menudo es difícil decidir que dirección tomar en Koopa Beach 2 ya que va en sentido contrario del reloj. No hay atajos interesantes pero es importante mantenerse fuera de las algas.

TRUCO

SPECIAL CUP

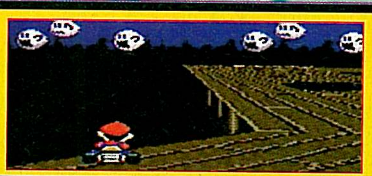
Elige Time Trial o Match Race, selecciona tu personaje(s), en la pantalla de elección de circuito, selecciona Mushroom Cup. Ahora presiona I, D, I, D, I, I, D, D y A (I=Izquierda, D=Derecha). Aparecerá el menú Special Cup bajo Star Cup (I y D son los dos botones de tu mando, NO direcciones).

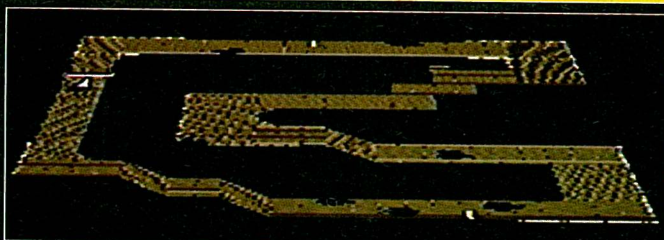
GHOST VALLEY 3

No mires abajo. Evita estos agujeros en la pista. Tan sólo un remolque de Lakitu te hará perder la carrera y te dejará colocado en último lugar. Si te atacan y tienes una concha roja, úsala.

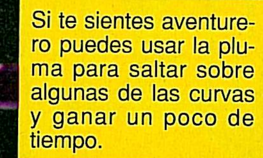


Si te sientes aventurero puedes usar la pluma para saltar sobre algunas de las curvas y ganar un poco de tiempo.





Como en las otras pistas de Ghost Valley, toma un camino recto a través de la mayoría de las curvas ahorra tiempo y evita que te salgas.



Parece que las cosas se ponen difíciles en esta complicada Special Cup. No sólo es esta pista de madera pulida y resbaladiza, sino también con grandes agujeros para saltar.



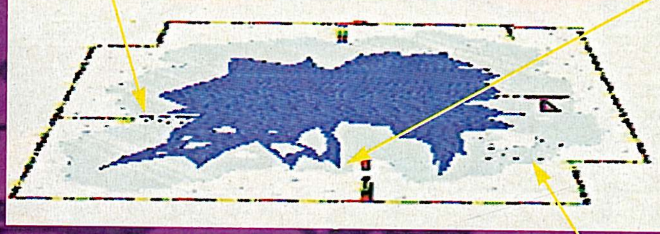
VANILLA LAKE 2

La ristra de bloques de hielo no debería ser mucho problema. Acércate en línea recta y deslízate hacia la banda derecha.





Esta curva es realmente difícil y necesita algunas habilidades de experto para superarla. Los pilotos más seguros como Mario y Luigi son la mejor apuesta para esta pista, pero tómate con calma los derrapajes de potencia, es difícil corregir antes de llegar al siguiente peligro.

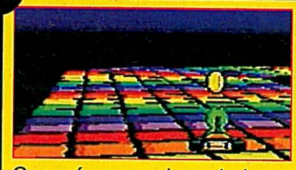


Una pesadilla absoluta. Cuando ganes esta carrera serás un hombre en lugar de un chico. Estos alucinantes bloques de hielo están colocados por todo el lugar y casi te impedirán el paso. El problema es que los otros pilotos parecen ser capaces de superar las dificultades y te dejarán atrás.



El hielo parece conocer tus intenciones cuando tratas de pasar otro bloque. El truco es acercarse despacio y resbalar entre ellos. Vigila a los competidores que también quieren pasar por ahí.

RAINBOW ROAD

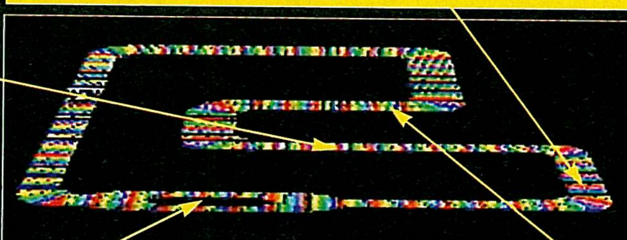


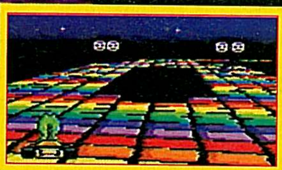
Cogerás monedas a lo largo de tu camino, pero no podrás verlas hasta que estés encima de ellas. Esto hace las cosas interesantes, pero la velocidad puede ser peligrosa si tomas las curvas muy deprisa. Si quieres seguir vivo usa los hongos sólo en este estrechamiento.



Usa tus ítems con cuidado en este circuito. Los hongos y las plumas pueden ser espantosos si los usas en las zonas peligrosas, pero dejar algunos plátanos puede ser bueno.

Esta es la pista más difícil que hemos visto. Los brillantes colores del arco iris conceden monedas y cajas de ítems hasta que estás en lo más alto de ellos. Concéntrate en permanecer en la pista en lugar de coleccionar ayudas, ya que no hay barreras. Los Thwomps están electrificados de modo que no los toques.





Puedes ir por la izquierda o por la derecha, no importa. Ambas están bien guardadas por tus viejos amigos, los Thwomps.



La atmósfera es eléctrica y aquí están los Thwomps. Vienen hacia ti a un ritmo alarmante y te hacen girar con un sólo golpe.



XS MARIO KART SUPREME CHALLENGE

DAMIAN



El loco bigotudo Damian usa a Mario siempre que es posible por su excelente velocidad y su agarre, pero elige a Toad para dar vueltas. Nadie celebra tanto las victorias como Damian (lo que no sucede a menudo).

SIMON



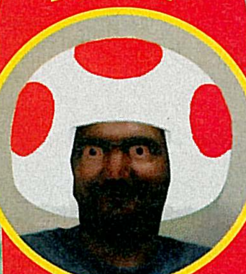
Sorprendentemente, el disfraz de Rey de los Koopas es el preferido de Simon. Conocido como el maestro de los trucos, Simon no duda en utilizarlos para ganar a sus rivales, especialmente en Ghost Valley.

NEIL



Para un minuto, Andy. Creo que deberías modificar la foto de Neil, porque parece muy normal. Neil siempre elige Yoshi pero se convierte en una persona diferente cuando toma el control de Mario Kart. Por cierto, nunca ha ganado.

ANDY



Después de ganar un torneo (horas perdidas jugando con el cartucho en lugar de diseñar Super XS), la cabeza de Andy creció hasta proporciones monstruosas, a imagen y semejanza de su personaje favorito, Toad. Es el vengador de la concha roja.

CAROLYN



¡Ahh, es tan dulce! Carolyn es el único miembro del equipo de Super XS que no juega a Mario Kart a la hora de la comida. El resultado es una completa paliza por parte del resto del equipo, excepto Neil (pero no se puede sacar menos de 0 puntos, ¿no?)

¡GUAU! ¡VAYA JUEGO! Desde luego con Super Mario Kart lo vas a pasar en grande. Este cartucho es pura velocidad y acción. Nosotros hemos alucinado con el juego, pero los muchachos de la revista Super XS inglesa fueron más lejos y se montaron una competición salvaje. Cuando nos lo contaron no podíamos creerlo. ¡Están locos estos británicos! Aquí tienes un pequeño resumen del mogollón que fue el Primer Campeonato Super XS de Mario Kart. ¡No te lo pierdas! ¡Es muy fuerte!

"Y en el último desafío de Super XS Super Mario Kart, dejemos el turno a nuestro comentarista, Barry Loathsome."

"Los corredores están en sus coches y las luces a punto de cambiar. En la calle interior Simon "Trucos Sucios" Young; junto a él, Damian "Red Line" Butt, seguidos de Carolyn "Qué Es Eso" Ratcliffe, Neil "Ooh Tony" Armstrong y, finalmente, en la parte exterior, Andy "Car Demon" McDermott."

"El rugido de la multitud es la bienvenida para el primer desafío Super XS que contará con ediciones regulares desde hoy. ¡Las luces se ponen verdes y ... allá van!"





NEIL VS SIMON

La primera épica carrera entre estos dos titanes se lleva a cabo en el circuito Mario en el modo Mushroom Cup de 50cc. Al principio, Neil se adelanta con Yoshi, pero el hongo de aceleración de Simon pone las cosas en su sitio. Parece que Neil tiene serios problemas al resbalar con la primera piel de plátano y chocar contra la pared. En su desesperación intenta acelerar con energía, pero choca con el lado opuesto. ¡Qué desastre! Un par más de colisiones con cáscaras de plátano y Neil tendrá que abandonar, pero, en lugar de competir, decide empezar a dar vueltas en todas direcciones y Simon le derrota sin problemas.

Simon gana. Mario Circuit 1. Time 1.47:32

DAMIAN VS ANDY

Nos vamos ahora a Ghost Valley, uno de los últimos desafíos del karting y con los dos campeones frente a frente. Cuando Damian (Koopa) y Andy (Toad) arranca el chirrido de las ruedas llena el estadio. Pero, ¿qué es esto?, Damian golpea a Andy una y otra vez y nuestro desafortunado diseñador es lanzado fuera de la pista a un agujero negro. Riendo como loco, Damian se abalanza hacia la meta pensando en una victoria fácil, olvidándose completamente de los atajos que toma Andy, quien cada vez se acerca más. Los dos pilotos están casi tocándose cuando el tramposo de Andy suelta una concha roja y envía a nuestro Ed al cielo de los karts con un Ja, Ja de Andy. Ahora la carrera está siendo muy emocionante con varias alternativas. Damian cae en un agujero (¿de dónde salió?), pero Andy cae en la misma trampa. Al final Andy gana, una derrota espantosa para el rey del kart.





Andy gana. Ghost House 1. Time: 1.39:57

SIMON VS ANDY

Aquí está el final. Andy ha ganado a Damian, Simon ha vencido a Neil y ahora redactor y diseñador se enfrentan en una batalla a muerte. En los momentos previos de la carrera casi hay insultos entre ellos (Bah, redactor, ¿qué tipo de trabajo es ese?, lo único que haces es jugar todo el día, sin hacer nada de provecho, Andy. Todo lo que los diseñadores hacen es un par de simples dibujitos en las páginas y pedir Macs cada vez más potentes, "querido" Simon). Los dos duelistas correrán en la pista Donut Plains 3 de la Special Cup. Simon será Koopa Troopa y Andy, como siempre, Toad.
Cuando las luces se ponen verdes, los dos rivales se lanzan hacia



adelante y parece que va a ser una carrera igualada. Pero el desastre golpea a los dos competidores en el segundo puente cuando Andy lanza a Simon al agua con una bien colocada concha verde y luego el mismo se va a nadar. Ambos vuelven a tierra y Andy se destaca cuando Simon falla su segundo salto y se sumerge en las profundidades.
La tensión es obvia y afecta a nuestro explotado redactor ya que nada más pasar el puente un súbito acelerón le envía, en medio de piruetas, al centro del siguiente lago. ¡Qué triste! Andy, mientras tanto se lanza por la pista entre los aullidos de la multitud congregada. Pobre Simon, se debe sentir como el Aguri Suzuki de Mario Kart ya que vuelve a fallar en la curva y se golpea con los tipos que le esperan. Otros pocos segundos perdidos y parece que ya nada podrá detener a Andy antes del final.
A medida que la carrera avanza,



Andy sigue su camino, pero hay un rayo de esperanza para Simon cuando coge una concha roja y empieza a cortar por la hierba. Estamos en la vuelta cinco y Andy casi está a la vista, pero otro molesto tipo y algunos conductores kamikaze lanzan a Simon contra la pared y todo acaba. Andy es condecorado con el trofeo honorario Mario Kart, mientras sus compañeros le pegan en la cabeza.

Andy gana. Donut Plains 3. Time: 2.07:57

CAROLYN VS SIMON

Para decidir quién ocupará el segundo puesto, enviamos a Carolyn a la batalla contra Simon. ¡Y qué batalla! Conocida por su culto lenguaje, sus melódicos grititos y su incapacidad para manejar motores potentes, Carolyn no es favorita para ganar la carrera contra "Aplastar es mi negocio" Simon. Después de una confusión de pistas y corredores, al final eligen a la Princesa y al Rey de los Koopas,



respectivamente y Ghost Valley será el escenario.
Después de una buena salida,



Simon pronto usa sus infames atajos para adelantar a la Princesa y empujarla fuera de la pista. Carolyn ha perdido unos preciosos segundos colisionando contra las paredes y la superior velocidad del Rey tiene sus ventajas.
Otro atajo y nuestro redactor de XS se coloca muy por delante de Carolyn, quien comienza a gritar a todo pulmón en el momento en que pisa una piel de plátano lanzada por uno de los rivales (te creemos Carolyn). Cuando la carrera acaba, Simon no muestra ninguna emoción cuando cruza la meta. Y Carolyn, bueno, todavía está esperando a que su cabeza deje de dar vueltas.

Simon gana. Ghost Valley 1. Time: 1.42:02



RESULTADO FINAL

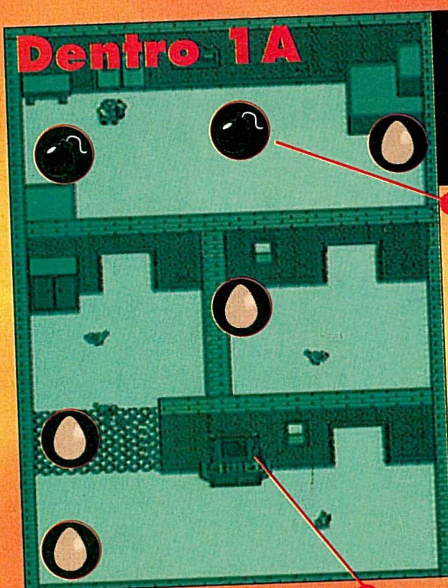
1º: Andy
2º: Damian
3º: Simon
4º: Carolyn
5º: Neil

ENTRENAMIENTOS

Damian estaba como loco tras su derrota a manos de Andy, pero la solución estaba al alcance de la mano. ¿Qué te parecen unos entrenamientos para ver quién es el más rápido en la primera pista?, pregunta. Los tiempos que siguen fueron recopilados en las pistas de Mushroom Cup 50cc. Si puedes vencernos (y si te atreves, lo conseguirás), ¿por qué no envías tus tiempos junto a otras puntuaciones que consigas para nuestra próxima página de récords que pronto aparecerá?

CARRERA	DAMIAN	SIMON	NEIL	ANDY	CAROLYN
Mario 1	**1.13:45**	1.14:40	1.18:00	1.14:12	1.20:09
Vuelta Rápida	**0.14:35**	0.14:63	0.14:72	0.14:65	0.15:88
Donut 1	1.46:06	**1.45:19**	1.53:35	1.46:18	2.01:39
Vuelta Rápida	0.20:50	0.20.19	0.21:45	**0.19:84**	0.23:62
Ghost 1	**1.18:12**	1.23:32	1.23:77	1.19:08	1.33:54
Vuelta Rápida	**0.15:30**	0.15:54	0.15:60	0.15:40	0.17:91
Bowser 1	2.05:80	1.58:86	2.15:20	**1.56:91**	2.19:04
Vuelta Rápida	0.22:31	0.22:85	0.24:12	**0.22:29**	0.25:93
Mario 2	1.41:33	**1.39:32**	1.49.74	1.42:56	2.00:85
Vuelta Rápida	0.19:37	**0.19:36**	0.21:15	0.19:44	0.22:99

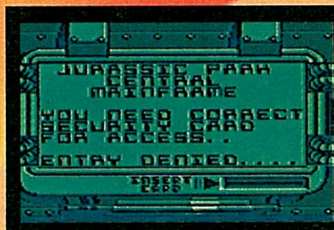




Al entrar en el primer edificio pronto te darás cuenta de que no todas las cajas se pueden coger. De hecho, la primera a la que te acercas se activará y explotará la bomba que contiene. Instantáneamente morirás y perderás una vida

A pesar de que hay sólo cuatro huevos, es mejor evitar a los raptores que luchar con ellos. Recoge o destruye los huevos y aparecerá una tarjeta de acceso que te permite entrar en el segundo edificio. Simplemente hazlo y sal rápidamente.

Olvídate de este gran ordenador central. Si tratas de acceder a él, te lo impedirá y serás atacado por un dinosaurio escupidor. Mejor vivo que muerto, ¿no?

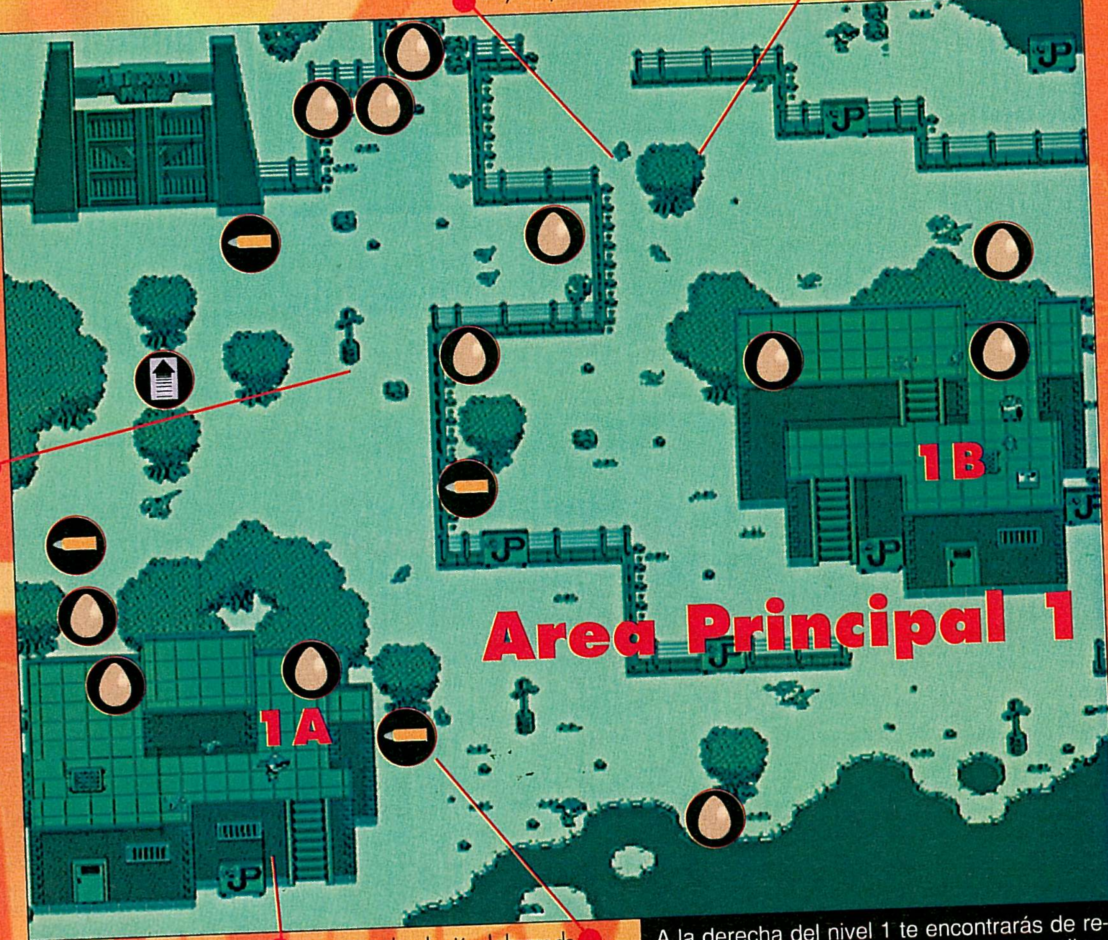


Acceso denegado. Cuando llegues a un terminal este será el mensaje. Pasarán una de estas dos cosas, o bien te dará la señal de entrada al siguiente nivel o bien se quedará en blanco y te dirá que no tienes la tarjeta adecuada.

Después de disparar a un dinosaurio, detente un momento para recoger dos balas que están a la izquierda. Si haces esto siempre no tendrás mayores problemas con la munición.

Trata de no acercarte demasiado a los árboles y arbustos, seguro que hay un dinosaurio esperando para atacarte y quitarte energía.

Empuja arriba contra el farol para conseguir información sobre lo que tienes que hacer. Mr. DNA aparecerá para hablar o quizá te denegará el acceso a la información.



Después de encontrar la tarjeta en el área principal debes entrar en el primer edificio y descubrir que hay unos cuantos huevos más para recoger o destruir.

Encuentra la selección de bonos de armas mientras merodeas. A menudo es mejor evitar los conflictos con los dinosaurios en lugar de luchar. Concéntrate en la misión.

A la derecha del nivel 1 te encontrarás de repente en el medio del parque con los dinosaurios corriendo a tu alrededor. Coge rápidamente la munición y empieza a disparar, luego busca y destruye los doce huevos que se pueden encontrar antes de acabar activando el terminal de control de la puerta y huir.



¡Si no es jurásico, está extinguido! Este es el mensaje que llega de los cuarteles generales de Ocean en Manchester. Un océano de dólares se ha invertido en el desarrollo de Jurassic Park y la versión de Game Boy es la que este mes analizamos con detalle. Juegas en el papel de Grant y tu misión es librar al parque y a la isla de los huevos de dinosaurio, mientras encuentras varias tarjetas de acceso para entrar en los edificios y recuperar energía, antes de salir volando en un helicóptero. Una frenética acción "shoot-them-up" llena de combates. Ha llegado la hora de la desesperación.

GAME BOY

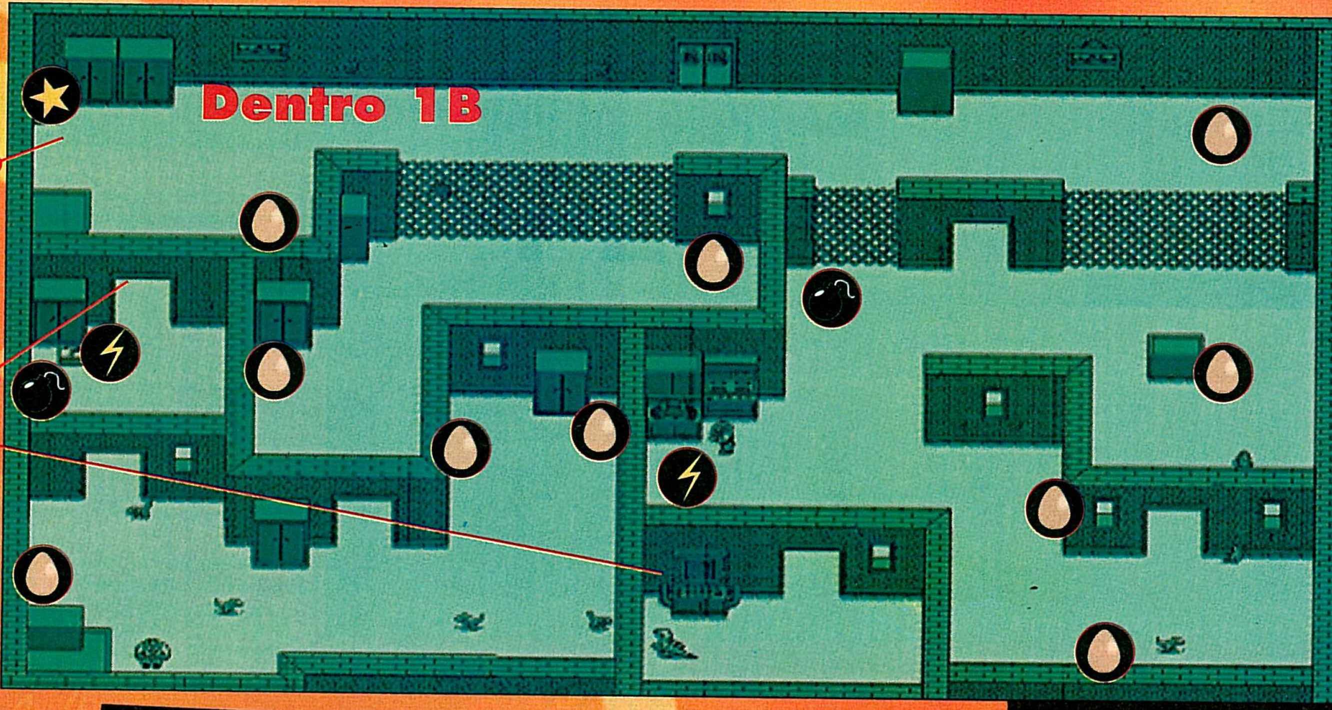
JURASSIC PARK

JURASSIC PARK

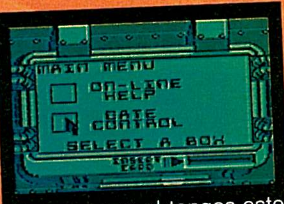
Al entrar en este edificio, muévete rápido hacia la caja "?" para conseguir la capa de invencibilidad. Es el momento para acabar con los dinosaurios tan rápido como puedas.

Cuando recojas los huevos, tu energía se verá severamente reducida por los daños de los dinosaurios enemigos. Tómate tu tiempo y ve por esta puerta a buscar energía. Cuidado con la bomba.

Una vez que has destruido los diez huevos, vete a ese terminal y conéctalo. La puerta principal se abrirá y podrás acceder al segundo nivel.

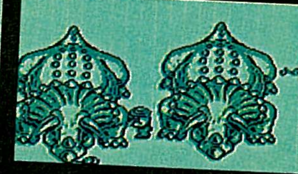


Aquí tienes más de lo mismo que había en el primer edificio; en este hay suficientes dinosaurios como para un día entero. Abrete camino hacia los diez huevos como se ve y podrás acceder correctamente al terminal. Todo lo que diga Mr. DNA será de extrema utilidad.



Una vez que obtengas este mensaje del ordenador habrás terminado con éxito el primer nivel. Selecciona el menú de control de puertas y busca el camino a la puerta principal.

Guardian del Nivel 1


Hay una estampida de triceratops y debes salvar a las hembras indefensas o acabarán pisoteadas. Ve directamente arriba hacia ellas y te seguirán en todos tus movimientos. Esto significa que debes moverte entre los triceratops de forma que también las chicas se salven de las peligrosas pezuñas. Realmente hay que ser muy hábil. Sigue hacia adelante mientras sea posible y muévete tan pronto como aparezcan.

Clave

Usa esta guía para saber dónde están todos los bonos, tarjetas de acceso y las mortales trampas explosivas y sabrás exactamente qué hay a la vuelta de la esquina.




Por todo el parque hay munición para tus armas. Mira los mapas para saber dónde están.



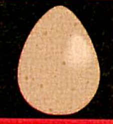
Esta es la estrella de la invencibilidad. Todos sabemos qué quiere decir. Voy a por ti, asqueroso raptor, tu destino está en mis manos.



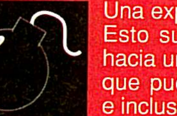
NRG (eNeRGía). Este es el icono que siempre te libra de las mandíbulas de la muerte. Descarga tu estrés.



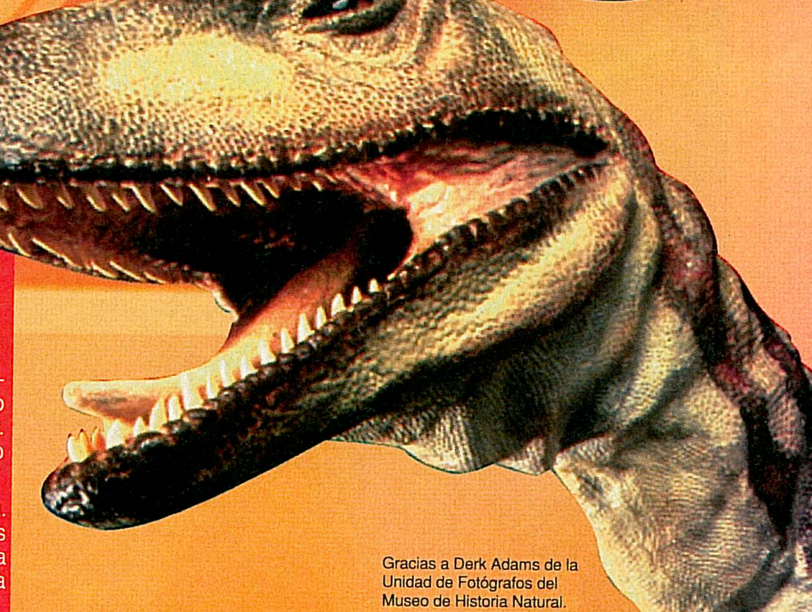
Tener la tarjeta de acceso adecuada en el momento preciso es imperativo para progresar. Sigue el icono y el texto relacionado o lo pasarás mal.



¿Poner todos los huevos en la misma cesta? Por supuesto. Recoge todos los huevos para asegurarte la victoria.

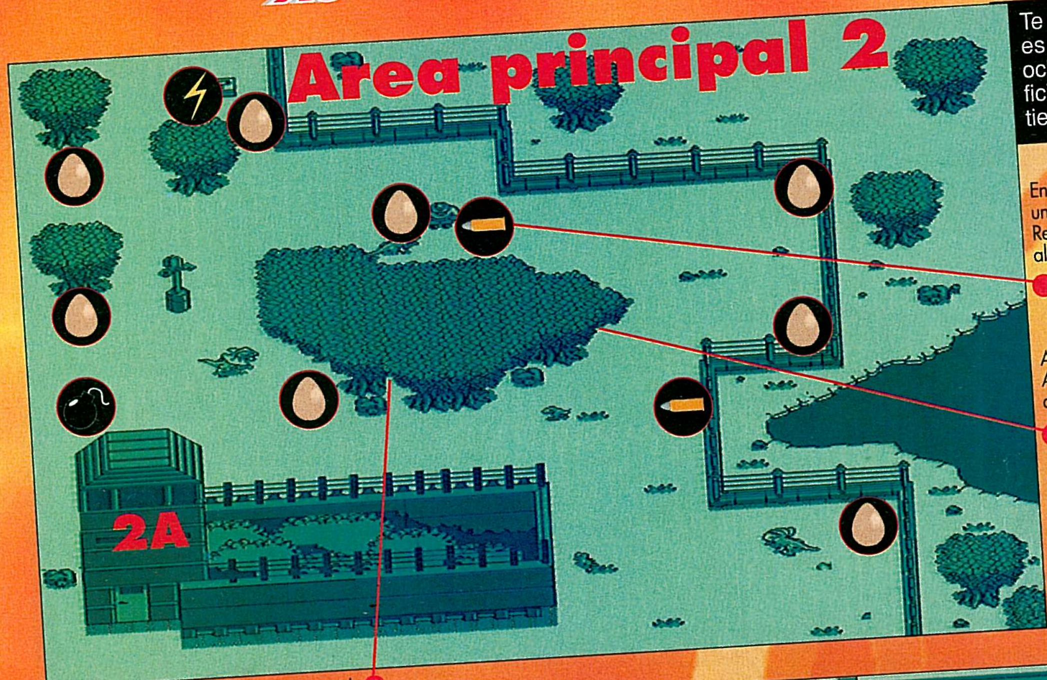


Una explosión sacude la sala. Esto sucederá si te desvías hacia una de éstas. Recuerda que pueden restarte energía e incluso quitarte una vida.



Gracias a Derk Adams de la Unidad de Fotógrafos del Museo de Historia Natural.

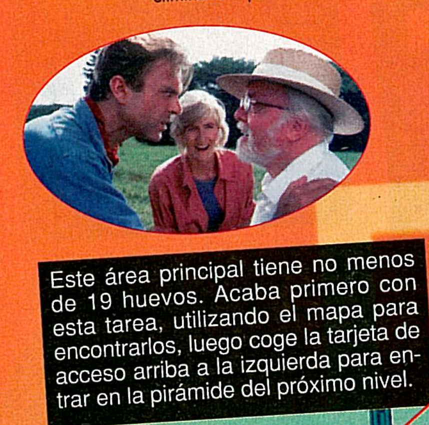
Te encuentras en otra parte del parque y la zona es abundante en tú-ya-sabes-qué. Recoge los ocho huevos que necesitas para ir dentro del edificio. La tarjeta de acceso sólo se puede usar si tienes todos los huevos.



En el segundo nivel serás bendecido con un arma más potente, el lanzagranadas. Recoge el icono de la bala para almacenar un arsenal digno de Rambo.

Apreciarás que debajo del arbusto hay un peligro. A menudo hay bonos de energía, pero es más fácil que encuentres un dinosaurio.

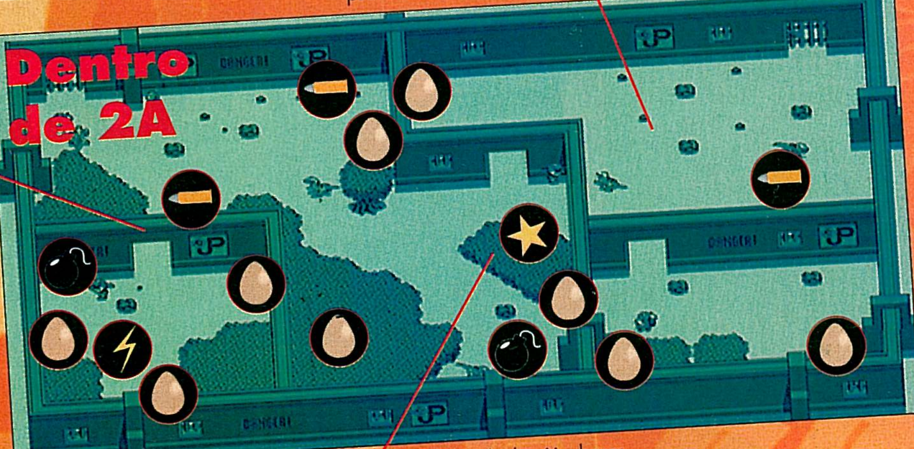
Cuando camines cerca de este área de árboles, molestarás a un escupidor, así que cuidado. Usa tu lanzagranadas para eliminarlo rápidamente.



Este edificio está infestado de dinosaurios que se esconden bajo los arbustos y saltan sobre ti sin avisar. Tendrás que ocuparte de diez huevos en esta zona antes de poder salir por la puerta de arriba a la derecha.

Esta debería ser la última habitación en la que encuentres un huevo. Ahora podrás abandonar el edificio por la puerta de arriba a la derecha.

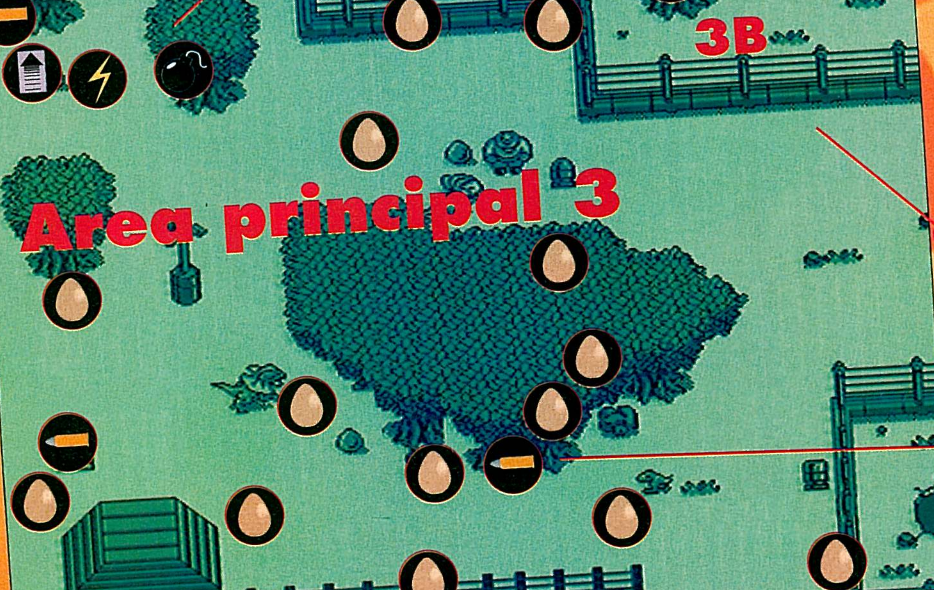
Lo primero es llegar a esta sala en la que pronto encontrarás tres huevos y un bono de energía.



Busca en todos los sitios bonos escondidos. Este grupo de árboles esconde un icono de invencibilidad.

Este área principal tiene no menos de 19 huevos. Acaba primero con esta tarea, utilizando el mapa para encontrarlos, luego coge la tarjeta de acceso arriba a la izquierda para entrar en la pirámide del próximo nivel.

La tarjeta de acceso que encuentras en esta zona te permite entrar en este edificio.

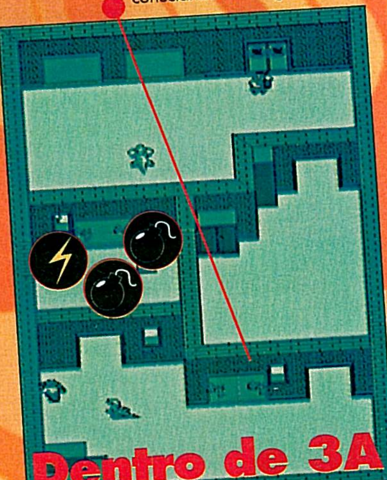


Usa las escaleras para llegar al tejado, donde descubrirás más huevos para destruir.

Camina alrededor del arroyo de este área. Te espera un dinosaurio, así que prepárate para reventarlo. Cuando hayas recogido los 19 huevos podrás entrar en el edificio.

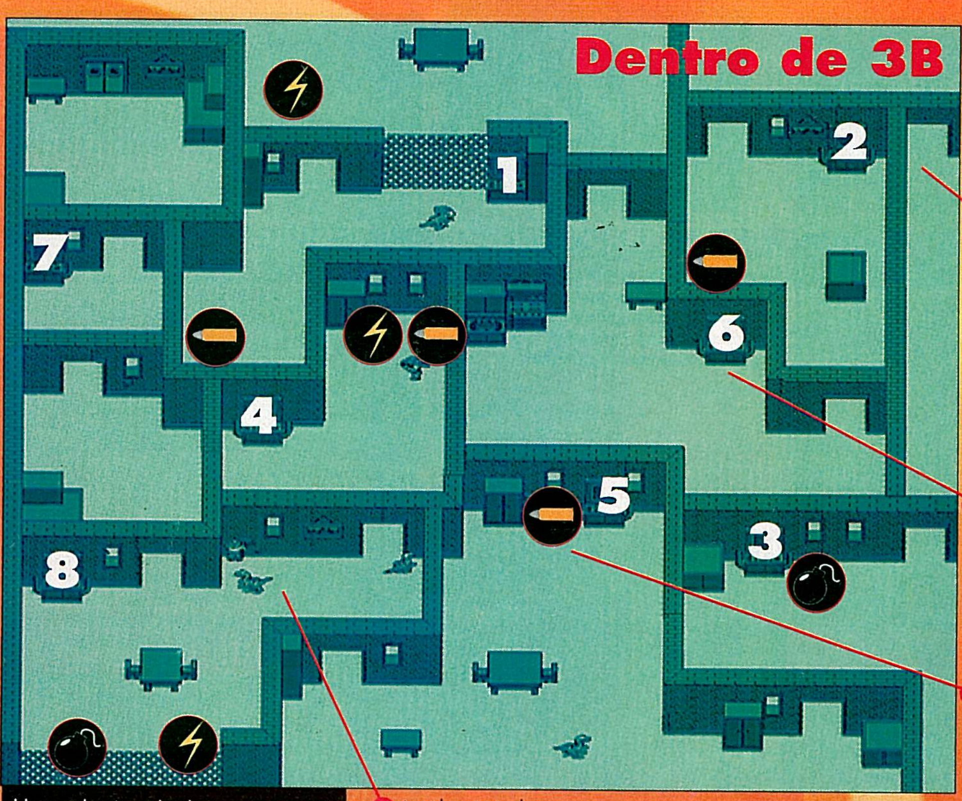
Aquí puedes encontrar un nuevo tipo de arma. Dispara tres balas que se abren hacia afuera y que acabarán con cualquier sospechoso.

Este es el segundo panel de interruptores. Simplemente camina muy cerca de él y los interruptores se moverán, conectando la energía.



Este es el interior de la pirámide de la parte alta del área principal. Tu objetivo es caminar cerca de los dos paneles que tienen interruptores de energía. Esto encenderá los terminales que hay en el edificio de al lado.

Dentro de 3B



Hay ocho terminales en este edificio y tienes que ponerlos en marcha en un orden específico. Sigue la ruta marcada a cada terminal numerado y recibirás un mensaje que te dice que estás siguiendo la secuencia correcta.

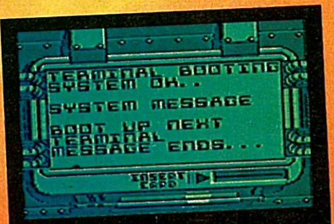
Ve a este corredor desde la entrada, luego zigzaguea a través de las diferentes puertas para alcanzar el primer terminal.

Pulsa en el terminal para encenderlo. Mr. DNA aparecerá con su mensaje.

El icono de la bala triple te dará una gran ventaja. Dispara desde cerca de las paredes ya que causa mucha destrucción.

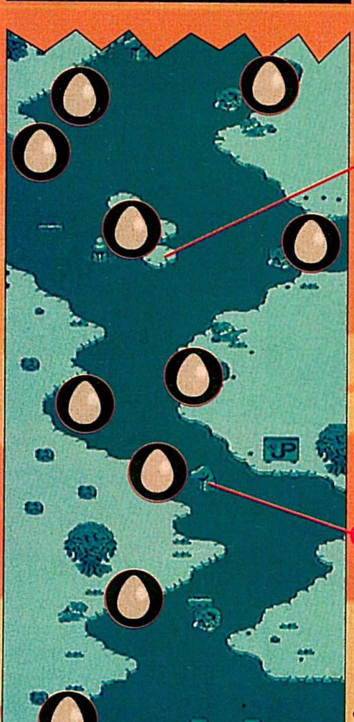
Aquí la principal amenaza son los pequeños dinos. Aprovecha la munición que encontrarás para acabar con ellos.

¡Hurra! Energía auxiliar para ayudar al suministro principal. Ahora podrás encender todos los terminales del nivel tres.



Este es el mensaje que recibirás si conectas todos los terminales en el orden correcto.

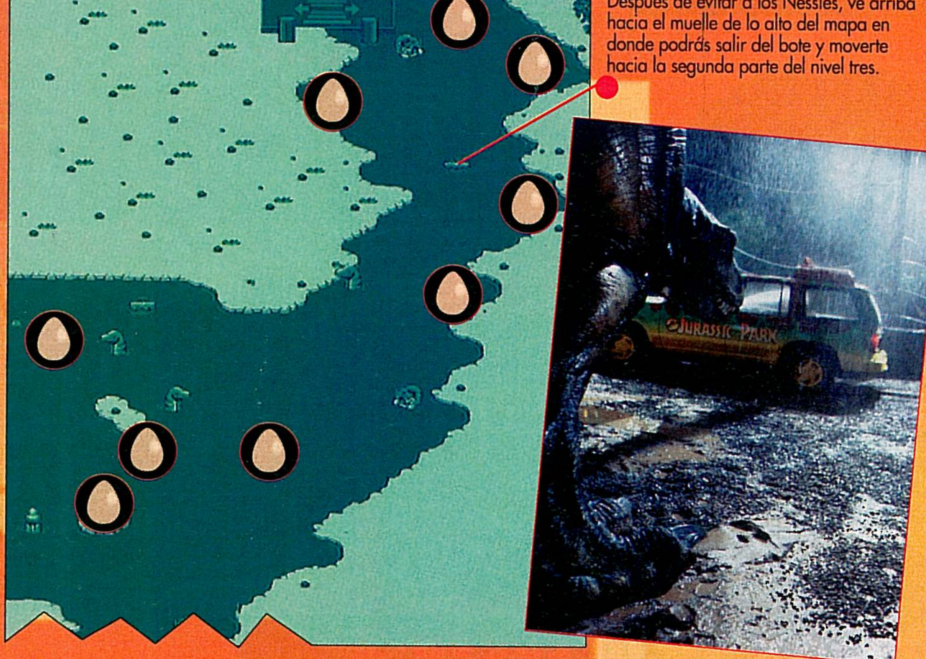
Rio



Alrededor de las pequeñas islas la corriente es muy fuerte. Si ves que no puedes pasar, deja que te lleve la corriente e inténtalo desde otro ángulo.

Los grandes dinosaurios nadan en círculos. Espera a que te dejen paso y rema frenéticamente hacia el próximo huevo.

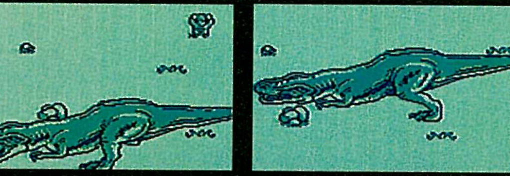
El juego toma ahora un cariz diferente, ya que estás a bordo de un pequeño bote e intentas remar en el río. El riesgo son los dinosaurios acuáticos. Rodéalos.

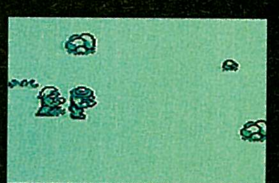


Después de evitar a los Nessies, ve arriba hacia el muelle de lo alto del mapa en donde podrás salir del bote y moverte hacia la segunda parte del nivel tres.



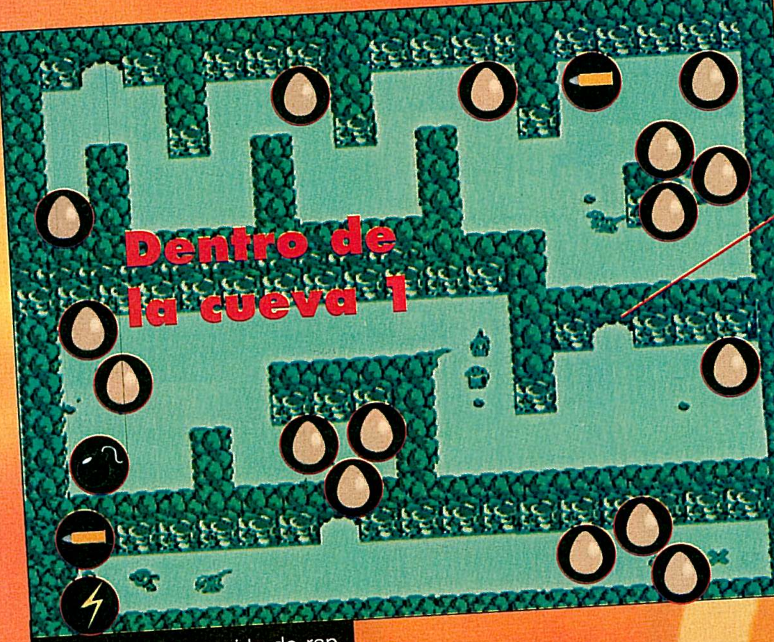
Guardian del nivel 3





Un violento Tyrannosaurus Rex lo destroza todo y tú debes evitar que una niña se convierta en su desayuno. Ve hacia ella y corre a la izquierda. Cuando el T Rex aparezca, quieto. Como el animal se basa en el movimiento, pronto te olvidará. Sigue moviéndote a la izquierda y repite el proceso.





Cuando vayas a salir asegúrate de saber donde están las puertas ya que el tiempo es esencial. Los raptores serán poco agresivos, pero procura evitarlos u otros se abalanzarán sobre ti si empiezas a disparar alegremente.

Este es el mayor nido de raptores, con 16 huevos escondidos en él. Realmente es la única cueva que puede darte algún problema cuando trates de salir. Tendrás 35 segundos para escapar, así que un camino directo en el laberinto es vital. Utiliza nuestro mapa.

Dentro del pequeño edificio están los tres explosivos que necesitas para destruir el nido de los raptores para siempre. Recógelos y sal al área principal.



Acércate a Mr. DNA y te dará información sobre el nido de los raptores.

Coge los tres explosivos que encuentras aquí y colócalos en los tres nidos de raptores que hay en las cuevas. Coloca uno en cada "X".

En esta parte de tu misión hay cuevas reales. En la zona principal debes encontrar 20 huevos y unos cuantos dentro de las propias cavernas. Cuando hayas destruido todos los huevos tendrás que entrar en el edificio, coger los explosivos y colocarlos para que exploten y destruyan las cuevas.



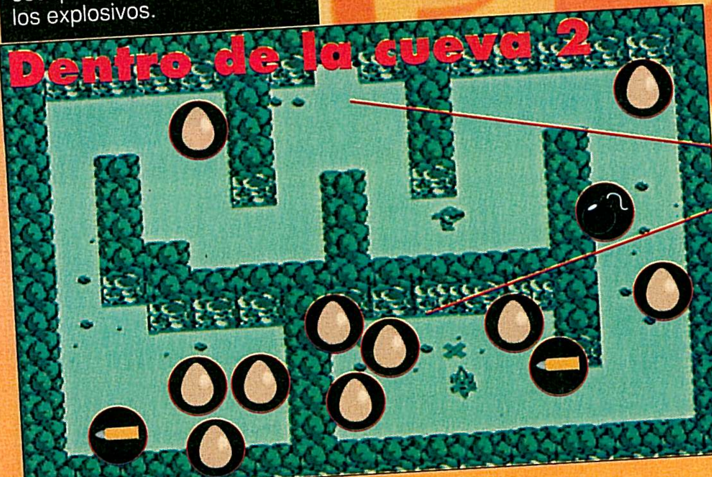
Entra en la última caverna de todas. Hay una vida extra escondida detrás de la gran piedra sobre esta cueva.

No hay forma de pasar sobre los riachuelos, lo que tienes que hacer es rodearlos.

Usa los escalones de la roca para llegar a la entrada superior de la cueva. Esta es la primera caverna que debes visitar.



Recoge diez huevos en este nido de raptores que encuentras en lo alto del acantilado. Recuerda el camino, ya que sólo tienes 20 segundos para escapar después de colocar los explosivos.



Vuelve atrás rápidamente a través de la entrada antes de que revientes.

Como en los nidos de las cuevas, busca las "X" y coloca los explosivos.

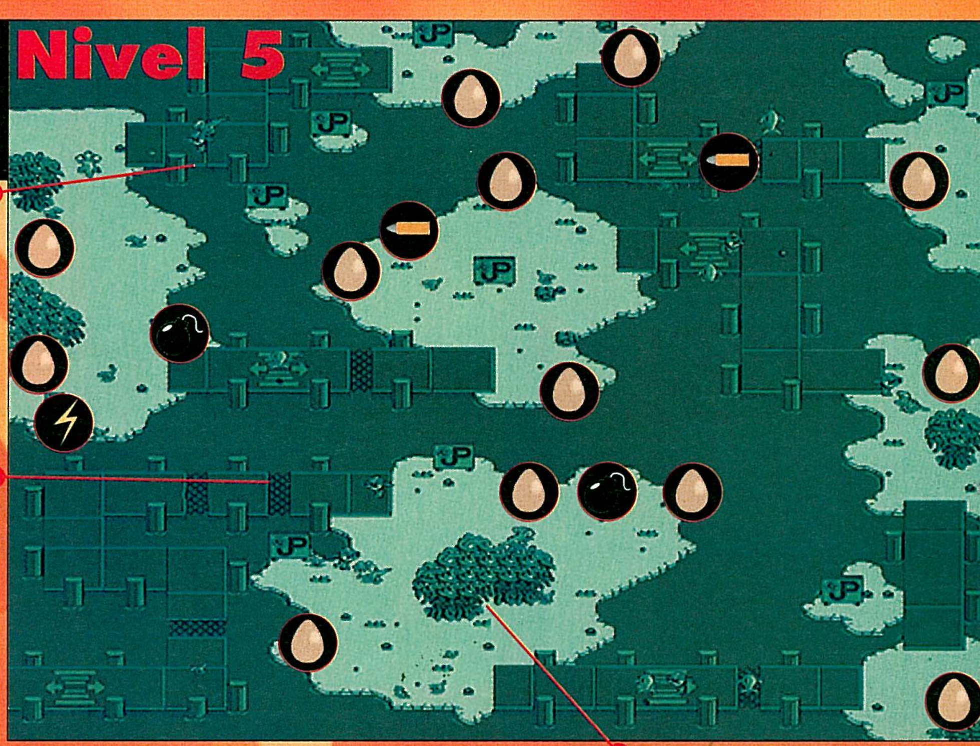
La "X" marca el lugar. Después de coger los explosivos del edificio, coloca uno aquí. Ahora tienes diez segundos para salir de la cueva.



Aquí sólo hay que destruir cuatro huevos y están todos juntos. Coge la munición y sal a toda velocidad.

Utilizando los muelles deberás vadear la zona pantanosa. Peces saltarines te atacarán e intentarán reducir tu barra de energía al mínimo, de modo que ten cuidado con ellos si el agua empieza a moverse. Cada isla está conectada con las demás y al final hay un gran barco.





Cuidado con las olas de debajo, puedes estar seguro de que un pez saltará sobre el muelle cuando te acerques. Deja que salte por delante y luego corre.

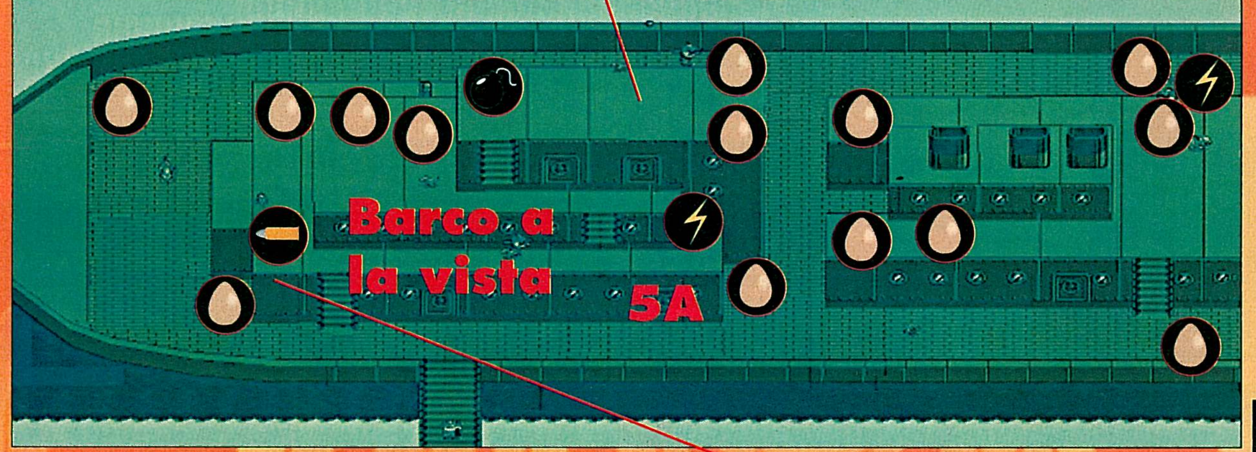
Jurassic Park es una de las aventuras más emocionantes que se hayan podido disfrutar en tu Game Boy. No la desaproveches.

Estos inocentes agujeros entre los muelles están electrificados y acabarán contigo en un momento si los tocas. Asegúrate de dar un cuidadoso salto sobre ellos.

Mantente en el borde de las islas ya que los arbustos ocultan amenazantes escupidores.

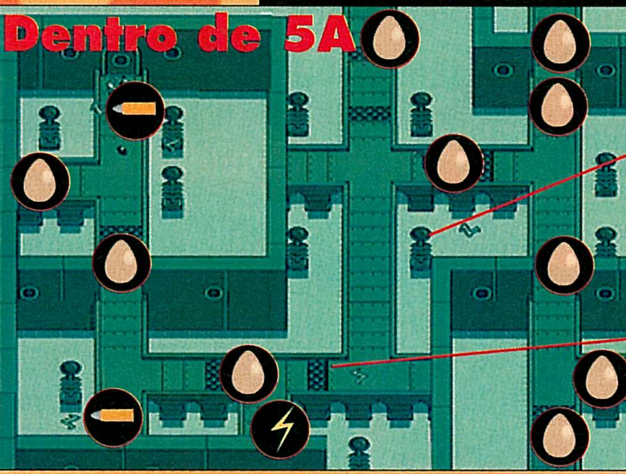
En la cubierta del barco no hay más de 4 huevos, pero a cambio está lleno de pequeños dinosaurios. Los escalones se pueden usar para llegar a los niveles altos. Ve a través de la puerta de la derecha del muelle de entrada que se ve una vez limpia la cubierta.

Los pequeños dinosaurios intentan cogerte de los pies. Dales una generosa ración de tu pistola para acabar con ellos.



Recoge el disparo de tres direcciones aquí, luego acaba con los dinosaurios cuando se reúnan. Matarás a muchos con un único disparo.

Al entrar en el barco te encontrarás en una sala de energía eléctrica. Los rayos vuelan entre los terminales. Espera a que los relámpagos pasen, antes de intentar meterte entre los terminales.

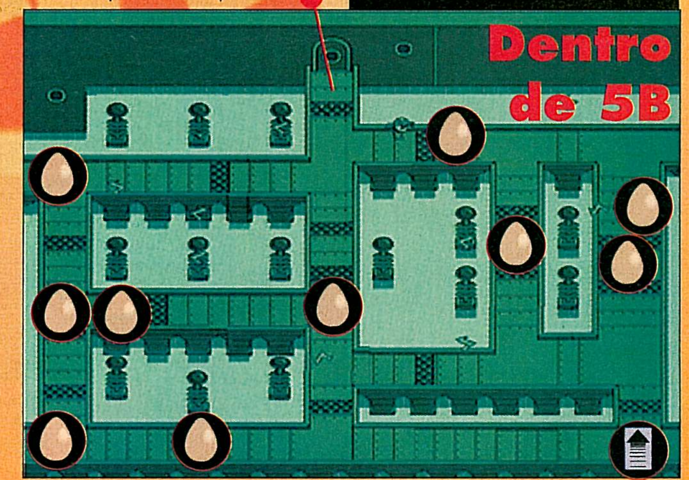


Busca tu camino a través de estos rayos eléctricos y destruye todos los huevos. Hay que localizar diez.

Los agujeros del suelo están electrificados igual que los de los muelles. Salta sobre ellos para escapar a una terrible experiencia.

Esta sala es similar a 5A. Recoge o destruye los diez huevos, luego vete hacia atrás a la cubierta de arriba. Tendrás que tomar la puerta directamente opuesta al tablón de madera que usaste para abordar el barco. Ahora sal hacia el último nivel.

Entra por aquí a la sala y recoge los huevos que encuentres. Usa la tarjeta de acceso para salir.







Este área principal incluye 20 huevos y muchas tarjetas de acceso. Sigue las puertas marcadas con letras para ir a las salas que hay que visitar.

Encontrando las tarjetas pertinentes y recogiendo los huevos deberías llegar finalmente hasta aquí. Ve al helipuerto para disfrutar de la secuencia final del juego.

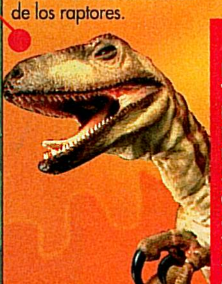
Este debe ser el último huevo que recojas antes de tu aventura en el nido de los raptores.

Sólo podrás encontrar ítems en el mismo nivel que tú. Sigue nuestras instrucciones y usa las puertas con letras para saber qué zonas tienes que explorar.

Pro ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

7EØ2Ø341CØ
Vidas infinitas
7EØ82Ø51CØ
Energía infinita
7EØ41452CØ
Bolas infinitas



SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Jurassic Park
TIEMPO PARA COMPLETARLO: 6 días
RECORD MAS ALTO: n/d
NUMERO DE NIVELES: 6
DIFICULTAD: difícil

Si piensas que puedes sobrepasar la puntuación de Super XS en alguno de los juegos que aparecen en este ejemplar, por qué no te animas y nos envías tu puntuación con una prueba a SUPER XS High Scores. La dirección la encontrarás al principio de la revista.

Encuentra un huevo detrás de este árbol. Si todavía te queda algo de munición úsala para sobrevivir a este área.

Los raptores pueden ser un poco peligrosos. Si no te queda munición será una buena idea saltar constantemente para evitarlos.

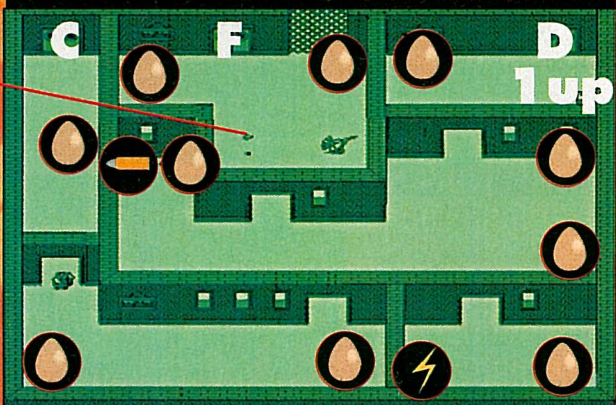


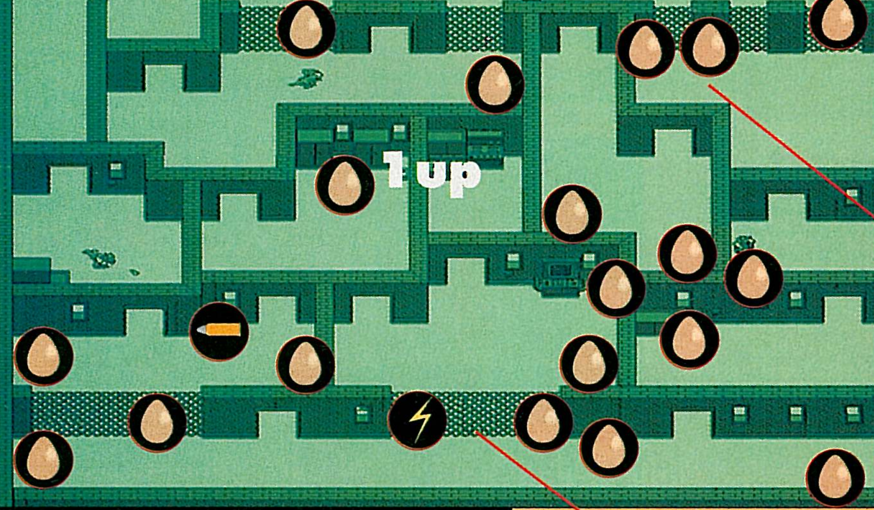
El último edificio que debes visitar es el propio nido de los raptores. Es un lugar peligroso para un guerrero solitario. No te acerques demasiado a los pequeños arbustos y simplemente encuentra los tres huevos y sal por la puerta de arriba. El nido está diseñado para matarte justo antes de que llegues al final.

Olvídate de estos árboles que no tienen más que odiosos raptores.

Esta es la segunda parte del edificio que encontrarás. Destruye diez huevos aquí y luego toma la puerta de arriba a la derecha (D) para llegar a la siguiente sección en el tejado.

Vuelve a esta habitación más tarde y usa la puerta de la "F". Necesitarás esta tarjeta de acceso primero.



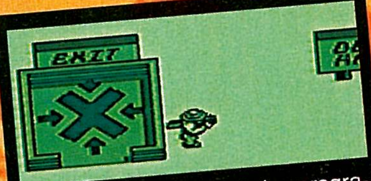


¡Cuántos huevos! Aquí hay otros 20 que tendrás que destruir antes de salir a través de la puerta marcada con una "B". Acuérdate de la apetitosa vida en el centro del edificio.

Cuidado cuando llegues a las esquinas de este laberinto de salas. Los raptores intentarán dificultar tu huida al máximo.

A menudo, los huevos se encuentran al otro lado de las verjas. Encuentra la puerta más cercana y ve por ellos.





¡Tralara! Aquí es donde los programadores se muestran como son. Han puesto sus nombres en los postes. Da un vuelta y luego sal.

Cuando Mario regresa a su castillo, se encuentra con un molesto visitante: Wario

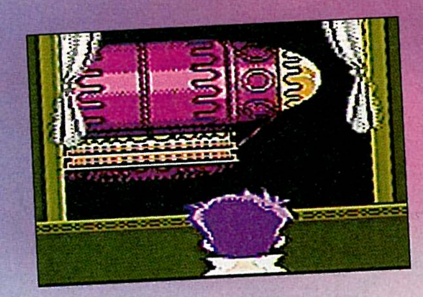
Así empieza una de las aventuras más grandes y divertidas, donde el enemigo es tan peligroso como simpático.
Mario tendrá que realizar un arriesgado viaje por toda la isla, recuperar las 6 monedas, y vencer a WARIO en la batalla final del castillo.

No siempre van a ganar los más grandes

Y aunque Kirby
sea pequeño, calvo
y sin músculos,
tiene un arma gigante: su apetito.
Se lo engulle todo
en su camino hacia Dreamland.

GAMEBOY™ Nintendo®

Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID



SUEÑO UNO:

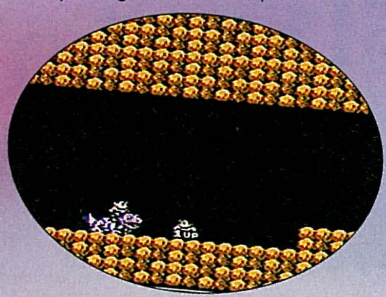
EL BOSQUE DE SETAS

Nemo entrará en el Bosque de Setas con el mismo gusto que Jamie y su antorcha mágica. Después de llegar a la fabulosa tierra, hablarás con una criatura mal vestida que se llama Flip. Te dará una conferencia, así que sé un buen estudiante y escucha atentamente. Una buena forma de empezar un sueño. Después debes correr hacia la derecha y saltar encima de la seta roja sobre la que serás capaz de correr, un caracol caerá desde lo alto a la seta azul. Ve bajo él y podrás ver una rana tranquilamente sentada en una pequeña seta roja. Dale tres trozos de caramelo. Una vez que este nuevo y escurridizo amigo haya digerido el caramelo te lanzará un globo que te permitirá tener el mismo



aspecto resbaladizo. Toca a la rana y ... ¡Hey, presto!

Usando las mismas capacidades que la rana, podrás saltar por encima de las setas pequeñas hasta que llegues a la seta grande de arriba. Salta sobre la seta azul y alcanza el tope alto; desde aquí salta para conseguir la primera llave. Una vez que hayas conseguido tu primer objeto importante, continúa a la derecha y encontrarás un ejército de hormigas y un caracol sobre el que debes saltar. Puedes evitar estos peligros saltando sobre ellos. Ahora encuentras un saliente cubierto de hierba, salta a él mientras al mismo tiempo golpeas a los caracoles. Salta a la seta azul de arriba y te encontrarás con la segunda llave. Cógela y muévete hacia la derecha. Baja al siguiente saliente y te enfrentarás con un caracol guardián y un kit de primeros auxilios. Pega al caracol y toca el kit para usarlo, ahora salta en la gran seta roja y empieza a botar. Salta a lo alto y coge la tercera llave, luego baja por el otro lado. Una vez que llegues al suelo, pulsa Select



y cambiarás al antiguo aspecto de Nemo. Ahora muévete a la derecha. Verás un tipo en el suelo, deja a las ranas malvadas caer desde el saliente bajo ese tipo y dale de comer. Una vez alimentado el individuo, podrás tomar el cuerpo de otra criatura las peculiares hijas de la Madre Naturaleza. Ahora serás capaz de excavar hacia abajo, que es lo que debes hacer si quieres conseguir la cuarta llave. Excava a la izquierda, hasta que llegues a la parte izquierda del túnel. Excavando hacia abajo desde aquí alcanzarás la quinta llave. ¡Sólo falta una! Continúa cavando hacia abajo hasta que caigas en un pasaje y transfórmate de nuevo en el antiguo Nemo. Te encontrarás a un lagarto que necesita un poco de tu fabuloso surtido de caramelos; toca a este nuevo amigo y te encontrarás cabalgando sobre él. Coge la vida extra que está en tu camino y corre fuera del pasadizo. Reaparecerás en lo alto de la gran seta roja. Date una vuelta por la parte derecha de las setas, abandona al lagarto y da de comer al tipo de antes otra vez. Toca una vez más al extraño bicho. Cava hacia abajo y a la derecha y entra directamente en el túnel; quédate cerca de la parte alta y continúa cavando a la derecha. Un vampiro infernal vuela hacia la izquierda, pero no tendrás problemas porque ya no estarás en el túnel. Cava a través del túnel y cambia a Nemo y usa el kit de primeros auxilios. Al final del túnel encontrarás una rana, cambia al anfibio y salta de saliente en saliente por la catarata. Las hormigas guerreras se lanzarán contra ti desde la derecha; puedes acabar con ellas si controlas bien el tiempo. Después de tres salientes llegarás al otro lado de la catarata, sigue hacia la derecha hasta que encuentres al lagarto, cambia otra vez y cabalga sobre las espaldas del reptil. Mientras trepes por los salientes sobre el lagarto, te llevará arriba a la izquierda hasta la Poción Curativa y la llave final. Una vez conseguidos ambos elementos, desciende y ve a la derecha hasta que encuentres una puerta que tiene seis llaves. Afortunadamente, tú tienes las seis llaves, por lo que podrás completar el primer sueño.

SUEÑO DOS:

JARDIN DE FLORES

Camina hacia la derecha y encontrarás una charca. ¿Qué tal un baño? Salta dentro y ve hacia abajo hasta que caigas en el túnel oculto del Oompi. Ten una charla con él y te hablará sobre el lagarto. Camina hacia la derecha y saldrás del túnel, apareciendo en el lado opuesto de la charca. Luego, camina hacia la derecha un poco hasta que una serpiente salga del suelo. La serpiente caerá para morir. Ahora que es seguro, temporalmente, puedes volver a tierra firme. Ve a la derecha, saltando en el saliente para evitar a la segunda serpiente y

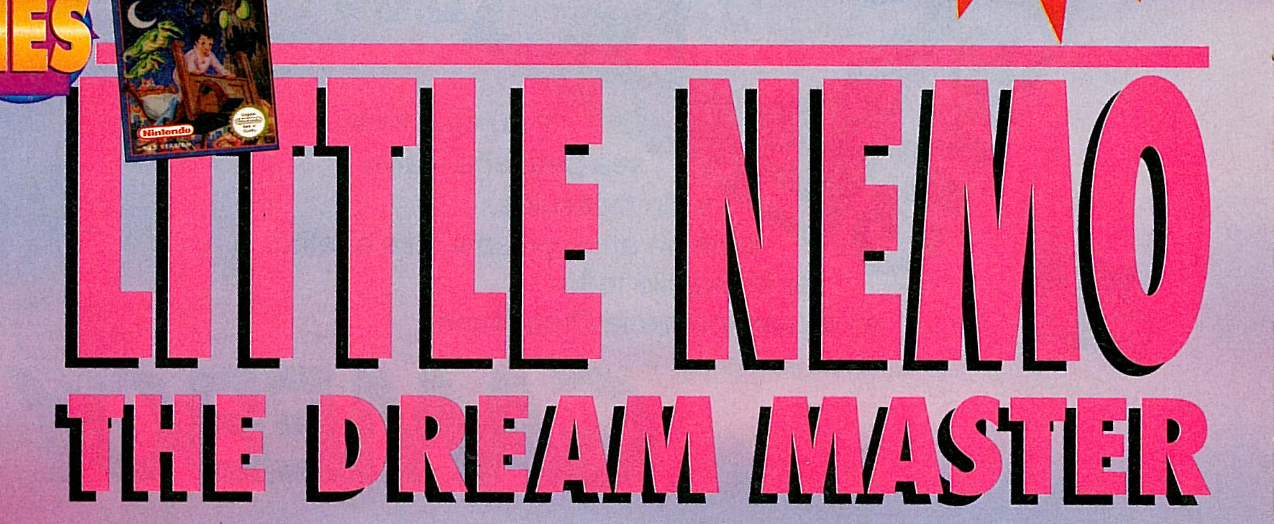


encontrarás un gorila amigo de Nemo. Dale algo de comer de los últimos suministros de caramelos, tócale y te encontrarás subido a su espalda. Salta al saliente y ve a la derecha. Puedes deshacerte de cualquier huésped no deseado pulsando A y dejando al gorila que se ocupe de darle un buen puñetazo. Salta sobre el pequeño pasaje y encontrarás un árbol. Ahí encontrarás un puercoespín colgando arriba y abajo. No rompas la cuerda a menos que quieras que te ataque. En lugar de eso, golpea dos veces al puercoespín desde el otro lado del árbol y trepa hasta salirte de la pantalla. Una Poción Curativa se encuentra junto a la rama del árbol, así que salta a ella rápidamente, evitando al Demonio Flotante. Esta criatura zigzaguea adelante y atrás por un corto tiempo y

TRUCO

SELECCION DE NIVEL
En la pantalla de títulos, pulsa Arriba, Select, Izquierda, Derecha, A, A y B. Aparecerá un Dream Select. Pulsa A para elegir el sueño.

Little Nemo para Super NES es uno de esos juegos en los que hay que recoger todas las llaves y acabar con todos los guardianes. Nadie, hasta Super XS te había presentado el desarrollo completo del juego. Hay ocho niveles que pasar, pero Nemo tiene la capacidad de disfrazarse de muchos animales para usar sus particulares habilidades (la rana, por ejemplo, salta más que nadie). Hemos intentado presentarlo con el mayor detalle, de forma que esta es una guía perfecta para aquellos que quieren conocer el juego hasta el fondo. Sin paja, sin tonterías, sólo hechos.



luego suelta bombas contra ti. La mejor forma de evitarlo es esperar a que empiece a caer hacia abajo y escapar corriendo. Trepa hacia la siguiente rama de arriba para llegar a otra poción. Luego escala hasta la copa del árbol donde hay un lagarto. Desmonta del gorila y da un caramelo al lagarto de modo que puedas subirte a él. Ve por lo alto del árbol y salta para coger la llave. Ahora desciende por el árbol hasta que llegues a los puercoespines de nuevo. Corre a la izquierda, pasando los puercoespines, hasta llegar a un pequeño pasaje. Ahora que estás sobre el lagarto, entra. Arrástrate hasta el ser de la derecha, evitando los pinchos. Pronto encontrarás un nuevo amigo, el avispón. Deja al lagarto, alimenta al avispón, tócalo (con cuidado) y te convertirás en un avispón tu mismo. Pulsa el botón A tan rápido como puedas para volar, pero no será



eterno. Después de un rato te quedarás sin energía y tendrás que aterrizar para recuperar fuerzas. Lo mejor es volar en cortos trechos, ya que si te quedas en el aire demasiado tiempo, podrías caer sobre algo mortal, como si fueses un periódico enrollado. Vamos a por la siguiente llave. Baja del saliente y ponte a volar inmediatamente. Deberías tocar la llave y empezar a subir otra vez antes de que caigas al fondo de la pantalla y pierdas una vida. Aterriza en el saliente y espera un momento, luego vuela arriba a la derecha. Aterriza en el saliente de la Poción Curativa, bebe, cuenta cinco y, después de todo esto, vuelve a volar para recoger la próxima llave y volar a la derecha. Enromes aves volarán hacia ti desde la parte derecha de la pantalla, así que pulsa B y dispararás aguijones de fuego contra ellas, pero cuidado cuando empiecen a lanzarte huevos gigantes. Una vez que llegues al agua, cambia al físico normal de Nemo y salta a las frías y claras aguas. Nada hacia la derecha y llegarás a

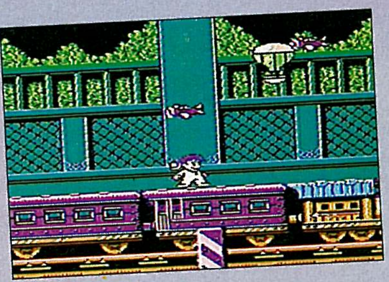
una vía de agua que baja. Síguela hasta alcanzar un túnel oculto. Mantén el botón de dirección pulsado a la derecha cuando caigas en el túnel. Esto evitará al Stumper. Ve a la derecha y salta sobre los agujeros. Para tu alegría, encontrarás una vida y una llave. Salta para cogerlas y sigue a la derecha; te encontrarás dos grandes rocas cayendo a los dos próximos agujeros. Evítalas saltando justo después de que la roca caiga. Cuando pases los agujeros encontrarás una luz al final del túnel. Una vez más vuelves a la tierra de los vivos, encima del suelo. Salta al líquido y nada a la izquierda. Encontrarás una abeja en el borde derecho de la charca, repite el proceso alimentar-tocar y serás capaz de volar de nuevo. Vuela a la derecha, aterriza en las tres flores para recuperar energía entre vuelos.

La quinta llave está muy alta en el aire, entre la segunda y la tercera flor. Cógela y continúa a la derecha, hasta encontrar una pared que sólo puede superar un lagarto.

Tendrás que volver a cambiar a Nemo y saltar dentro del agua cercana a la pared. Bucea hacia abajo a la derecha y vigila a los peces malvados; afortunadamente, hay un kit de primeros auxilios antes de que nades hacia arriba. Al final del agua hay un lagarto esperando pacientemente este momento. Dale de comer y súbete a él. Ve a la derecha y salta al árbol para coger la última llave, luego salta a la derecha y ve adelante hasta que llegues a la puerta de salida del sueño.

SUEÑO TRES: LA CASA DE LOS MUÑECOS

Otra noche sin dormir para Nemo en la que deberá derrotar al Rey de las Pesadillas. Esta vez, Nemo empieza



saltando a la viga de la derecha. Sigue hacia arriba con un salto a la plataforma de arriba y salta a por las llaves. Bota en el techo de la casa y camina hacia la derecha, luego lánzate a la plataforma para conseguir la tercera llave. Salta a través de la próxima plataforma y supera la pared.

Aterrizas en un tren. Camina a la derecha y el tren empezará a moverse. Dirígete al centro del tren y controla a los aviones que empiezan a picar desde la parte derecha de la pantalla para atacarte. Caerán hacia el suelo aleatoriamente, así que prepárate a correr. Las paredes empiezan justo después de los aviones. Salta sobre ellas antes de chocarte. Si te empujan hasta la parte derecha de la pantalla perderás una vida, tan sencillo como eso.

Los aviones pronto se unirán a los globos, quienes dejan caer bombas sobre ti. Evita las bombas a menos que quieras que tu sueño se convierta en pesadilla. Aparecen otras dos plataformas con una vida extra y un kit de ayuda, pero son difíciles de coger y una de las plataformas te puede atrapar y lanzarte a la parte derecha de la pantalla. Te sugiero que las evites a menos que realmente necesites los ítems o que te quieras suicidar. Ahora el tren te lleva bajo unos grandes pesos. Corre para pasarlos cuando estén subiendo o acabarán contigo cuando caigan. Una vez que has superado el último peso, corre hacia la derecha de la pantalla. Aquí será atacado por una ardilla voladora; agáchate y pasarás por debajo de algunos pinchos. Levántate y salta sobre la siguiente ardilla que te ataca y, como antes, agáchate para pasar el segundo grupo de pinchos. Las paredes regresarán. Habrá unas pocas llaves en el aire, pero no necesitas cogerlas ya que las verás más tarde, ahora concéntrate en los aviones y las paredes. Pronto te encontrarás bajo un techo de espinas, agáchate. El techo bajará hacia ti, intentando acabar con tus sueños. Hay dos partes del techo que te



cogerán incluso si estás agachado. Necesitarás pasar corriendo para sobrevivir.

Hay más pinchos delante, pero ninguno te podrá alcanzar mientras estés abajo, así que abajo. Puedes querer saltar hacia arriba para coger el kit de primeros auxilios.

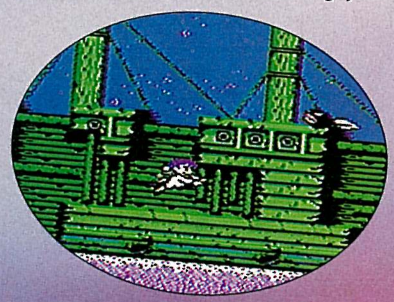
El tren empezará a viajar hacia arriba, esquiva los aviones y los globos que te atacan, luego salta sobre las últimas paredes. El tren frena en una parada cercana a la puerta que te lleva fuera del sueño. Aquí podrás encontrar tres llaves y podría haber otras cuatro.



SUEÑO CUATRO: MAR NOCTURNO

Encontrarás un amistoso perro al principio del sueño que te habla sobre los cangrejos ermitaños. Camina a la derecha y salta al mar. Recoge la llave cuando nades a la derecha. Luego verás un cangrejo ermitaño encaramado en un profundo saliente. Nada hacia abajo y lánzale algunos caramelos, tócale y podrás cabalgar sobre él. Pulsa B para saltar en el aire, el cangrejo saltará hacia arriba y luego caerá en la arena. Ahora puedes excavar en la arena en la dirección que quieras presionando B y la dirección. Cava hacia abajo y encontrarás una Poción Curativa que recargará completamente al cangrejo.

Vuelve hacia la superficie y luego sube a la derecha y vuelve a cavar en la arena a la izquierda del barco, luego cava arriba a la derecha en el agujero

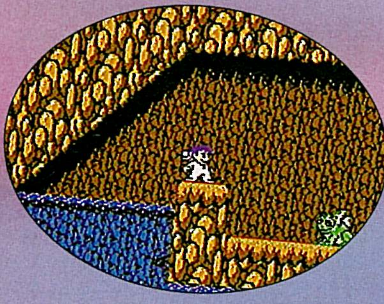


del suelo del barco. Cambia a Nemo y nada arriba a la derecha. Espero que hayas conseguido todo porque dentro encontrarás un gran pez rosa flotando en el agua. Dale un caramelo y tócale; el pez nada rápidamente en el agua y tú necesitas esa velocidad. Nada a la izquierda para coger la poción cerca del mástil. Podrás ver dos túneles en





la pared de la derecha. Tienes que nadar por el más bajo de los dos que luego se dividirá en dos túneles más. Nada por el superior y mira con asombro cómo desapareces. Volverás a aparecer en un nuevo túnel que baja. Síguelo y recoge una vida extra y una llave. Tendrás que tener mucho cuidado con el rápido y peligroso pez erizo y con las conchas lanza. Una vez que hayas recorrido toda la longitud del túnel vuelves a llegar a una bifurcación de túneles. Ve por el de la izquierda esta vez y nada por el agua, ve hacia arriba y a la derecha dentro del túnel alto hasta que llegues a la poción. Una vez aquí, vuelve a ser Nemo y salta en el saliente y sobre la poción. Después de alimentar y tocar a la rana, coge la poción y rellena el medidor



de vida. La próxima llave se puede obtener una vez que saltes a la derecha, entonces podrás coger el kit de primeros auxilios saltando en el agua. Una vez en el agua, nada a la derecha por el túnel, yendo hacia abajo y siguiendo el saliente hasta que se incline hacia abajo. En el fondo hay un cangrejo esperándote. Cambia a Nemo y dale de comer, tócale y ve a la arena bajo él para coger la quinta llave, luego sal de la arena y vuelve a ser Nemo. Presiona Arriba y Derecha, salta fuera del agua, continúa a la derecha y encontrarás la puerta.

SUEÑO CINCO:

LA CASA DE NEMO

El primer individuo con el que hablas no es humano, se trata de la propia casa de Nemo. Para empezar, salta al saliente y luego a la plataforma que está antes de las escaleras. Tómate un respiro, evita al pútrido caracol y luego salta a la escalera. Sube a la plataforma de la izquierda y camina hasta encontrar a la rana. Haz lo de siempre, salta a la derecha y vuelve a la escalera. Un nuevo salto hasta el túnel de ladrillos, vigilando a los caracoles. También hay dos vampiros que se pasan con un par de saltos. La primera llave está al final. Ve a la derecha y sal del túnel, salta sobre las escaleras y sube por ellas hasta que llegues al final. Aquí ve a la derecha y verás un agujero que te lleva abajo; sobre él hay un kit de primeros auxilios que puedes coger antes de bajar. Cuando caigas en el túnel, ve a la izquierda y baja un nivel, luego salta sobre el saliente que está encima del mono.
Te atacarán más vampiros durante el camino, salta a por el kit, luego baja



del saliente a la derecha y entra en el agujero entre los monos. Cuando aterrices, ponte tu piel de rana y ve a la izquierda. Baja por el agujero y tu caída será interrumpida por un kit. Ahora ve a la derecha, corriendo para superar los dos pesos, hasta el lagarto. Dale comida y úsalo para pasar los pesos hacia la izquierda. Sigue en esa dirección y salta a la pared marrón. Repta hasta que encuentres el saliente con la vida extra. Baja de la pared para coger la vida y luego sube a la siguiente pared para coger la llave. Hasta ahora has tenido que leer con cuidado ya que las cosas se han complicado un poco. Desciende y sube por la izquierda del agujero por el que bajaste. En lo alto encontrarás un avispón.
Elimina al lagarto, da un caramelo al avispón y vuela a la derecha, sobre el agujero y fuera de esta zona. ¡Uf! Vuela a través de los monos y vampiros hacia el túnel gris, usa tu aguijón contra los odiosos vampiros. Sal del túnel gris y vuela sobre la araña, vuela arriba y coge la llave que está situada



sobre y a la izquierda de la maravillosa construcción de cristal. Ahora tienes que volar-saltar de saliente en saliente a medida que vas a la izquierda, sin olvidar el resto. Finalmente, encontrarás una gran puerta verde; la siguiente llave esta a su izquierda. Vuela sobre la puerta y entra en el túnel gris. Gira a la derecha hasta que encuentres un túnel que va arriba. Sube y luego a la derecha, pasa los pesos y encuentra a un nuevo amigo: el ratón. Cambia a Nemo, da caramelos al ratón, tócalo y súbete a él. Muévete a la izquierda y sal del túnel, bajando al saliente marrón, sobre el que encontrarás la parte más difícil del nivel. Ve a la derecha usando el martillo del ratón para golpear a los huevos de las malvadas águilas que te sobrevuelan. Con habilidad, y quizá con un poco de suerte, podrás abrir una brecha en una pared de pequeños bloques grises gracias a tu martillo ratonero. Salta hacia arriba y maneja el martillo para quitar todos los bloques del camino. Pasa bajo la llave (ya volverás) y golpea la siguiente pila de bloques hasta que aparezca un agujero que te lleva abajo a través del saliente. Baja por él y ve a la izquierda, abandona al ratón y da de comer al avispón. Vuela hacia atrás a través del agujero y coge la llave a la izquierda, luego vuela a la derecha, pasa el agujero donde hay un mono guardando la última llave. Dispárale con tu aguijón hasta que se vaya. Coge la llave y ve por el agujero otra vez; girando a la derecha verás la puerta a la cama de Nemo.

SUEÑO SEIS:

RUINAS NEBUSOLAS

Empieza viajando a la derecha



vigilando a los Demonios Flotantes, luego te enfrentarás a unas nubes que se mueven erráticas. Busca el camino a través de ellas y hasta las casas del otro lado; en una de ellas hay un avispón, dale caramelos y consigue el vuelo. Luego, viniendo de la derecha, verás una plataforma de nube estacionaria. Una vez que vueles a la plataforma, la pantalla bajará y tendrás que ser muy hábil para pasar por las ruinas nebulosas. Además, tienes la complicación de los buitres que tiran huevos. Cuando llegues a la nube grande, que marca las Ruinas Nebulosas, el scroll de la pantalla cesará y podrás volar a la derecha para encontrar una rana. Conviértete en rana y salta a la izquierda y arriba hasta llegar a lo alto de un edificio gris. Repta a la derecha para encontrar al lagarto y toma su apariencia así como sus poderes. Cae por uno de los agujeros del techo del edificio rosa y empieza a saltar a la derecha. Llegas a un estrechamiento por el que sólo puede pasar un lagarto. Vuelve a la forma original de Nemo después de



atravesar el pasaje y salta arriba, ve a la derecha y salta a la plataforma nubosa. Ahora la pantalla empieza a moverse hacia arriba y, otra vez, tienes que saltar de nube a nube. Quédate tan alto de la pantalla como puedas para tener el máximo tiempo posible para saltar. Los Demonios Flotantes te volverán a atacar una o dos veces, pero esto resulta inevitable. Una vez que la pantalla se detenga estarás casi en casa. Salta a la derecha, sobre unas pocas nubes y casas y debajo verás una línea de llaves. Baja a las plataformas recogiendo las llaves cuando camines. Ve hacia la puerta y habrás terminado.

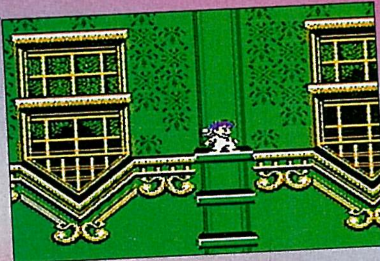
SUEÑO SIETE:

TOPSY-TURVY

Empieza saltando a la derecha. Sigue hasta pasar los salientes verdes y ve arriba donde encontrarás una llave al final del saliente de ladrillos. Ahora salta atrás a la izquierda al saliente y arriba. Ve a la izquierda y alimenta a la rana. Cuando tomes su apariencia, salta arriba y recoge la segunda llave. Luego salta sobre los salientes altos hasta que encuentres el área marrón, salta al saliente inclinado y baja hasta el saliente del avispón. Aliméntale, tócale y luego vuela a la derecha hasta llegar a los dos monos (No Ver y No Oír). El inferior defiende la Poción Curativa, mientras que el superior se encarga de una llave, Golpea a los dos y roba sus tesoros. Vuela hasta el techo usando el agujero de la izquierda. Cuando llegues a la siguiente pantalla verás un ratón en un saliente pero no vayas a él todavía. En lugar de eso, vuela directamente hacia la llave, luego baja a por el ratón. Cambia de avispón a Nemo y de Nemo a ratón y salta sobre la pared de la derecha. Si vas arriba casi seguro que serás golpeado por un demonio volador, pero me temo que esto no puede evitarse en este escenario. Sigue trepando hasta que encuentres una pared de pequeños bloques marrones. Usa tu martillo para abrir una brecha. Tendrás que ser tan rápido como puedas ya que siempre

A pesar de lo que pueda parecer Little Nemo no es un cartucho excesivamente complicado, aunque sí requiere una gran paciencia.

serás acosado por los demonios. Lo rápido es lo mejor, como dijo Confucio. Pasa a través de la pared y déjate caer por el agujero. Caerás un largo trecho pero aterrizarás muy cerca de una rana. Haz el cambio y salta a la izquierda bajo el saliente; luego salta hacia arriba para coger la llave. Ve a la derecha hasta que encuentres una pared como de burbujas. Da un pequeño salto a la pared y luego ve a la derecha para caer por un túnel. Otra vez a la derecha y coge la vida extra y el kit. Sal fuera del túnel y vuelve al saliente donde encontraste a la rana; ahora salta arriba a la derecha y ve a la derecha por el saliente hasta encontrar al aguijón. Usa los caramelos. Mantente en lo alto de la pantalla y



vuela a la derecha hasta llegar a los dos agujeros. Sube al primero de la derecha y coge una vida y luego al segundo a por una llave. Vuela a la derecha y entra por el pasaje giratorio. Sigue en la misma dirección, cerca del techo, hasta encontrar la puerta. Necesitas una llave más. Lo que puedo decirte es que está justo debajo del saliente de la puerta. Baja del saliente y no vueles hasta que estés justo debajo de él. Zumba a la derecha, coge la llave y vuela a la izquierda y arriba otra vez al saliente. ¡Y rápido! Con la última llave podrás ir a la Tierra del Sueño.

SUEÑO OCHO:

LA TIERRA DE LAS PESADILLAS

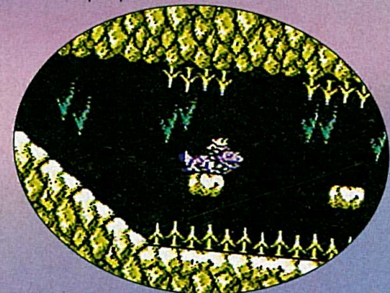
Sección Uno

Alimenta y monta al lagarto y deslízate a la derecha, sube por el acantilado y entra en el túnel de los pinchos. Hay tres pequeñas plataformas, pero no saltes sobre la última, sólo camina sobre ella, manteniendo el pad de dirección siempre a la derecha.

Ve hacia arriba y pasa los agujeros de lava con el lagarto. Las plumas de lava no son mortales, simplemente peligrosas para Nemo; intenta controlar el tiempo. Una vez superados, encontrarás un árbol. Sube de rama en rama, evitando las ranas que caen. Cuando llegues a la cima, salta al saliente de la derecha. Salta el próximo agujero de lava, cambiando a Nemo en el otro lado. Selecciona la estrella matutina y corre al centro de la pantalla. Mira a la derecha y pulsa el botón A para recargar la estrella. El Rey de las Pesadillas te enviará a su primer guardián ¿un gran pingüino? No parece muy peligroso, lo sé, pero, sin embargo tienes que acabar con él. En cuanto baje volando desde lo alto de la pantalla, déjale probar la fuerza de tu Estrella de la Mañana. El replicará disparando pequeños pingüinos hacia ti, mientras caen burbujas desde arriba de la pantalla. Esquiva las burbujas y golpea a los pingüinos. Quédate en el medio de la pantalla y prepárate a repetir el ataque. Necesitarás seis acciones como ésta para derrotar al pingüino.

Sección Dos

¡Guau! Mira el tamaño de este cocodrilo. No caigas al agua, es demasiado pronto para el almuerzo. Salta sobre él a las pequeñas plataformas, luego salta a la izquierda sobre el saliente y luego arriba. Empieza saltando a la derecha de saliente en saliente hasta el lagarto. Dale caramelos. Dirige al lagarto a la izquierda contra la pared marrón. Aquí hallarás cinco plumas a lo largo del muro. Mira de donde vienen las plumas y podrás encontrar lugares seguros para refugiarte en la lucha. Cuando estés listo, salta a la pared y trepa sobre ella a la izquierda. Hay una rana sobre ti, pero todavía no la necesitas. Cabalga el lagarto a la derecha a lo largo de los salientes. Te llevarán arriba y cerca de más plumas de fuego. El tiempo es absolutamente crítico. Al fin, encuentras un pequeño saliente a la derecha

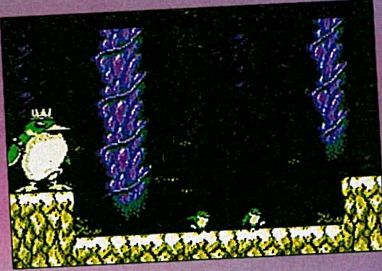


de la gran pared marrón y a la izquierda del pequeño saliente marrón. Quédate en el lado izquierdo y salta en esa dirección tan alto como puedas. Si has saltado con precisión, aterrizarás en un pequeño saliente bajo la rana. Vuelve a Nemo y alimenta a la rana. Cuando hagas el cambio, ve a la derecha y baja por el saliente azul.

Ahora tienes que rehacer el camino que hiciste para llegar a lagarto, yendo a la derecha, arriba y a la izquierda, todo el camino hacia atrás hasta donde saltaste a la rana. Cuando llegues, no saltes a la izquierda. Salta arriba y a la derecha a un saliente marrón, cambia a Nemo y ve a la derecha, pasando los pinchos, a la próxima sección.

Sección Tres

Cuando llegues a la charca, no saltes a los salientes azules, intenta saltar al agua y nadar hacia abajo y fuera de la pantalla. Todavía puedes ir a derecha o izquierda sin ser devorado por el aligator. Tienes que saltar en el saliente azul para salir del agua, así que espera a que el cocodrilo vaya a la izquierda antes de hacerlo. Aquí hay otra sección seca y otra charca antes de que pases todos los pinchos y te



muevas a la sala del segundo guardián de la Pesadilla. Quédate en el centro de la pantalla y prepárate para una reacción instantánea. El guardián volará a la pantalla. Es una enorme manta raya. Una vez más usa la estrella para atacar cuando flote alrededor de la pantalla, pero apártate de sus peligrosas bombas. Si deja la pantalla, prepárate para otro de sus rápidos ataques. La manta volará hacia ti tanto diagonal como horizontalmente. Si ataca en diagonal, ve rápidamente al lado opuesto al que ataque. Si ataca en horizontal, salta sobre él cuando vuele contra ti y vuelve al centro de la pantalla para esquivar el siguiente ataque. Si la manta vuela lentamente, tendrás tiempo para dispararla. Si consigues esquivarla y disparar de vez en cuando, al final, la manta no será más que un mal sueño.

Sección Cuatro

Empieza moviéndote a la derecha y saltando por los salientes. Están muy separados, así que mide la distancia. Cuando seas atacado por una hormiga guerrera estarás cerca de la entrada a un túnel. Entra y pasa los pesos y los agujeros de lava. Sigue túnel abajo y encontrarás al lagarto. Sube a la bestia y vuelve a la izquierda y salta arriba a la parte alta del túnel. Podrás hacerlo sin el poder de agarrarse del lagarto. Al final del túnel hay un avispón, cámbiate y vuela a la izquierda hasta salir al exterior del túnel. Vuela arriba al saliente cercano a la pared, sobre el cual habrá un ratón. Espera hasta que se mueva a la parte izquierda del saliente y luego vuela rápidamente a la parte derecha del mismo. Cambia a Nemo y ve hacia el ratón. Cuando esté cabalgando el ratón, salta a la derecha y sobre la pared. Trepa hasta arriba y empieza a caminar a la izquierda. Tendrás que saltar cantidad de plumas de lava putrefacta. La mejor técnica es esperar hasta que ambas plumas de los agujeros salgan al mismo tiempo y luego saltar sobre los surtidores. Si no se sincronizan, salta justo después de que salga la pluma de la izquierda. Pronto pasarás a la ...

Sección Cinco

Busca todos los salientes azules. Encontrarás tres vidas extra y dos kits de primeros auxilios. Una vez los tengas, baja y ve a la derecha hasta que llegues a la charca cercana al saliente marrón que lleva a la parte derecha de la pantalla. Cuando el ratón caiga al agua, cambia a Nemo ya que los ratones no nadan (al menos éste no). Salta al saliente y camina a la derecha. Salta los salientes como escaleras y cae a la derecha. Es el momento de hacer lo que debes, ya que el Rey de las Pesadillas se acerca.

Derrotar al Rey de las Pesadillas

El Rey tiene dos ataques. El primero es una burbuja de gelatina roja que flota por la pantalla. En cuanto llegue y la destruyas, el Rey te lanzará otra; dispara si se acerca demasiado, si no evítala.

El ataque más potente del Rey es su disparo láser. Cuando el Rey pare de moverse de izquierda a derecha, es el momento de empezar a temblar ya que el Rey está preparándose para disparar su láser. Corre a la izquierda de la pantalla y salta sobre el primer rayo que lance. Los demás rayos no te darán a menos que el Rey esté muy cerca.

Sigue disparando con toda tu fuerza, sin dejar nada, y el Rey pagará por tus malos sueños.

SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Little Nemo: The Dream Master
TIEMPO PARA ACABARLO: 3 días
RECORD MAS ALTO: n/d
NUMERO DE NIVELES: 8
DIFICULTAD: Media

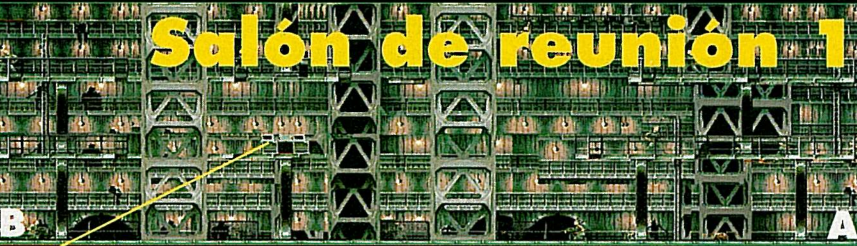
Si crees que puedes batir los récords de SUPER XS en los juegos que aparecen en esta revista... ¿por qué no nos mandas el tuyo con una prueba de que lo has conseguido?

Bloque de celdas 3

Aquí es donde comienza tu primera misión. Tienes que rescatar a cuatro prisioneros encadenados antes de que los trasladen a un capullo. Ve luego a la terminal para saber cuál es tu próximo objetivo. Usa el mapa para encontrar la ruta más rápida y vuelve al conducto de aire.

Salta desde el borde de las plataformas para alcanzar áreas inaccesibles de otra forma. Los prisioneros se liberan andando sobre ellos.

Salón de reunión 1



En esta habitación hay un generador. Mientras acabas la misión 4, recoge una unidad de ignición para restaurar la energía perdida. Sólo puedes encontrar una revista sobre rifles, cuidado con los aliens. Recuerda que los aliens siguen viniendo a medida que los matas, por lo que debes saltar sobre ellos, para ahorrar energía.

Coge la unidad de ignición que hay aquí para recuperar la energía del generador.

NIVEL 1

Empezando en los conductos de aire de cada nivel, tienes que localizar un terminal de ordenador mientras luchas con los aliens. Los conductos están llenos de puertas que llevan a diferentes salas. Usa las letras de cada puerta para localizar las salas relevantes que necesitas hallar para completar cada misión.

Conductos de aire

Camina hasta la terminal más próxima de cada nivel para descubrir tus misiones. Seleccionando la primera misión irás al bloque de celdas nº 3.

Aquí está la segunda terminal. Usala cuando salgas de las salas y completes las misiones de este área. Ahorra tiempo y energía.

Alien 1

Los Corredores de los aliens tienen railes secretos que te llevan, trepidando, sobre los huevos de forma que evites un fuerte ataque. Salta para agarrarlos.

La misión Heat it up te lleva a este desolado corredor. El lanzallamas es el arma más efectiva para acabar con los huevos.

SUPER NES

ALIEN³

¡Sal de aquí bicho asqueroso! Después de vagar durante décadas por el espacio profundo, has salido de tu animación suspendida sólo para encontrar que los aliens están otra vez aquí y que tus habilidades van a ser puestas a prueba de nuevo. Coge tu fusil de plasma y prepárate a proteger al planeta prisión Fury 161 contra las hordas invasoras. Alien 3 es una obra maestra de los gráficos, llena de incesante acción y misiones de alto riesgo. Alien 3 es, sin duda, uno de los mejores juegos para SNES hasta la fecha e imprescindible en tu colección.

En este bloque de celdas encontrarás a los tres prisioneros que requieren un toque femenino en la misión 1. Escucha al carrillón después de completar cada misión antes de abandonar una sala en cualquier nivel o te encontrarás volviendo a por más. Siempre puedes controlar las huellas.

Bloque de celdas 4



Sube por este desnivel hacia la derecha y baja hacia abajo por la escalera donde encontrarás rehenes.

Baja por la escalera para rescatar a tu primer prisionero.

Bugwash 12



Más cajas de fusibles por reparar y tú eres la mujer indicada.

Los niveles Bugwash (limpiabichos) son complicadas zonas de duchas. Normalmente ocupada por huevos y cajas destrozadas de fusibles, tendrás que enfrentarte a una horda de aliens. Esta sala está separada por una pared, por lo que tienes que ir a los dos lados.

Las salas médicas son sólo esto. Entra en estas habitaciones y recoge una carga de cajas de energía para reparar tu fuerza vital.

Muelle médico 9



Esta sala médica está llena de cajas de energía. Utilízalas antes de embarcarte en la misión de control total, donde tendrás que venir aquí y sellar las puertas, impidiendo todo acceso posterior. Es mejor dejar esta misión para el final.

Muelle médico 8

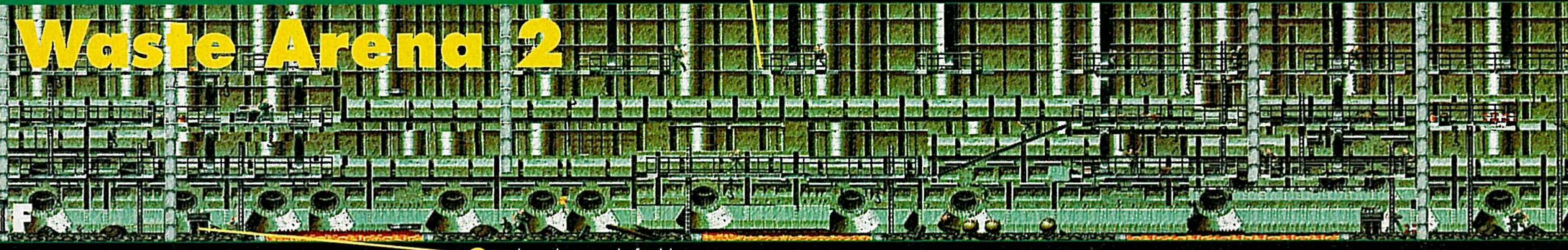


Aunque no es parte de esta misión, puedes soldar estas cajas de fusibles si te apetece.

Aquí tienes que reparar una caja de empalmes y una caja de fusibles. Ten cuidado porque los aliens están por todas partes, especialmente los que escupen ácido y que te pueden mandar a la lava si te quedas mucho tiempo en las plataformas móviles.

Salta entre estas plataformas desde el mismo borde para llegar al otro lado de la sala.

Waste Arena 2



Sube a la caja de fusibles y usa el botón del lanzallamas para empezar a soldar.

Arma 1



Esta sala de armas es lo que parece, llena de recargadores de armas. Aunque hay aliens para luchar con ellos, no irás a esta sala en una misión.

Waste Arena 3

Filas de huevos llenan el suelo. Aquí debes destruir a los lanzadores de ácido y salir rápidamente.

Usando las plataformas móviles para atravesar las charcas de lava, cruza y elimina un total de 18 huevos recién puestos. Las crías de los aliens volarán hacia ti desde el inicio de la misión, de modo que dispara mucho.

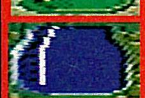
LISTO PARA EL ROCK AND ROLL



El lanzallamas amarillo es efectivo en los niveles inferiores, pero inútil en otros, aunque dura más.



El verde es más potente, pero los aliens más duros se resisten a él. Saca a todas las larvas pero consume mucho y te puede dejar tirado.



¡Este es el potente! El lanzallamas azul es duro, fuerte y peligroso para los demás. Todos los aliens mueren instantáneamente a su contacto.

Mina 22

Salta a la plataforma móvil de la izquierda para llegar a las zonas altas de la derecha.

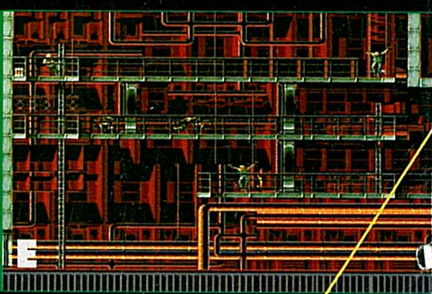
En ciertos niveles puedes encontrar deliciosos bonos de energía. Asegúrate de cogerlos si quieres sobrevivir.

Coge tu soldador, Ripley. Tienes que usar el lanzallamas para soldar las cuatro tuberías partidas de esta sala y completar la misión dos. Los aliens te atacarán mientras estés soldando; sepárate incluso cuando estés cerca de la marca del 100%, luego mátalos.



NIVEL 2

La acción se calienta en las zonas de hornos. Estas salas son siempre grandes y tendrás que pensar dónde vas luego. Afortunadamente, Super XS está aquí con los mapas. Debes rescatar ocho almas perdidas antes de completar esta misión, entrando en la zona desde las dos puertas de los lados. Salta sobre la lava y deja que ella se ocupe de acabar con los aliens a quienes golpees. Los tramos más largos tienen plataformas móviles para ayudarte en tus aventuras.



Sólo puedes llegar a este tipo desde la escalera de la derecha.

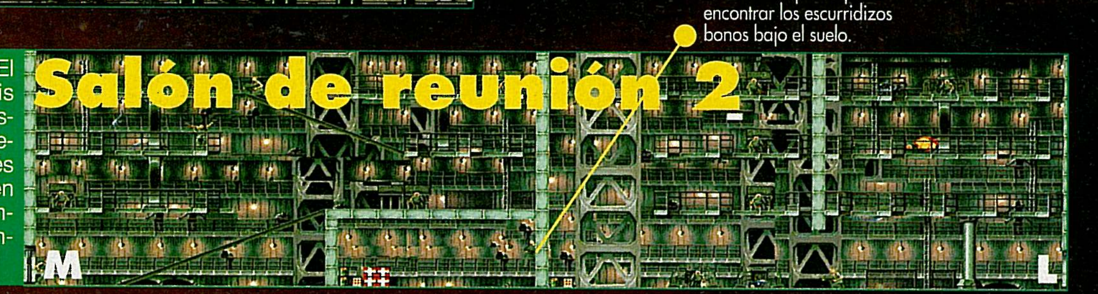
Una de las salas más pequeñas, pero no por eso hospitalaria. Hay un nuevo peligro que destila ácido desde las tuberías del techo. Cuidado con los trozos de barro que caen sobre tu cabeza.

Bugwash 8

Salta a las tuberías para llegar a las zonas altas a las que otros soldadores no pueden llegar. Los trozos amarillos significan trabajo por hacer.

D

La misión final te lleva aquí. El objetivo es localizar las seis cajas de fusibles que se muestran y repararlas. Esta sala tiene pasadizos secretos a través de las paredes que te permiten encontrar bonos. Salta y empuja hacia adelante para encontrar los huecos secretos.



Salta a esta pared para encontrar los escurridizos bonos bajo el suelo.

Conductos de aire

C E D F G M K I A B J

Los aliens más grandes que están colgados del techo se moverán contra ti, vacilarán y se dejarán caer sobre ti. Cuando duden, apunta y acaba con ellos.

La parte baja del conducto de aire está guardada por más huevos. Fríelos antes de intentar cualquier misión en este área.

Trepa rápidamente por esta escalera y arriba encontrarás a otro prisionero.

El segundo nivel te lleva a un área de conductos de aire ligeramente más intrincada. Usa el mapa para localizar los terminales y conseguir más información sobre la misión. No olvides comprobar los mapas de Super XS cuando elijas la misión y sabrás exactamente a donde te llevan. Las misiones se pueden elegir al azar pero es mejor tomarlas en el orden que aparecen. Cuando te muevas por los conductos la mejor arma es el lanzagranadas. Haz rebotar las granadas en el techo para mayor efectividad.

En la primera misión tienes que coger un paquete de energía del muelle de ganchos 8 y conectarlo en el generador situado en el piso alto de esta sala. Salta para coger los bonos de armas y sal rápidamente tras acabar este trabajo.

Muelle de armas 8

A

Aunque hay mucha munición en esta sala, también encontrarás un generador en el nivel superior.

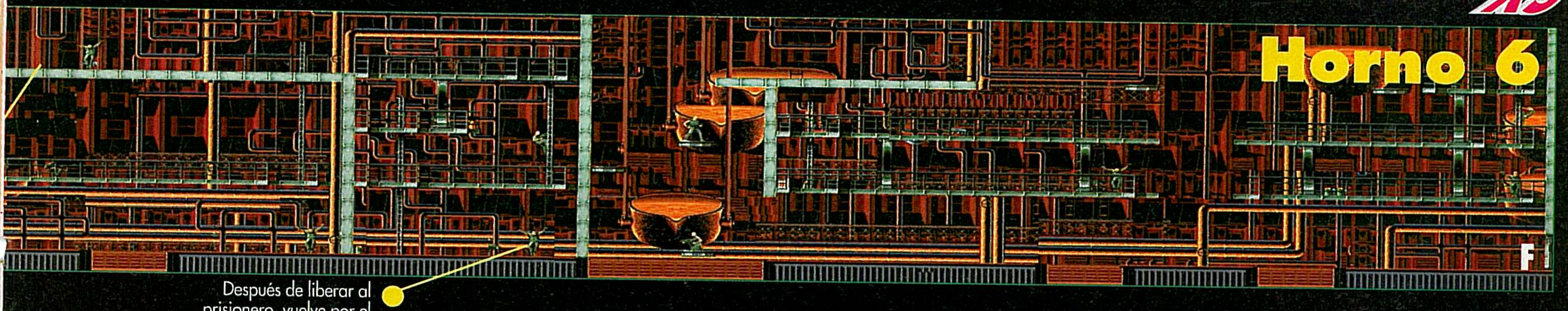
Este muelle médico tiene cuatro cajas de fusibles para reparar, según la misión cinco. Tienes que localizar los huevos del nivel inferior y quemarlos antes de ponerte a soldar.

Sube por esta escalera y da un salto desde el borde para llegar a la derecha donde encontrarás una caja de fusibles que necesita reparación.

Alcanza esta cara de la habitación desde la puerta izquierda. Necesitas saltar desde la izquierda y reparar una caja de fusibles.

Muelle médico 3

C



Después de liberar al prisionero, vuelve por el corredor y entra en la sala de la puerta opuesta.

El bloque de celdas cinco no es otra cosa que una camino para el área siete de los hornos. Hay un prisionero que rescatar aunque no forma parte de la misión y, por supuesto, unos pocos bonos. Ve rápido a través de esta sala utilizando el mapa para encontrar la ruta que requiera menos esfuerzo

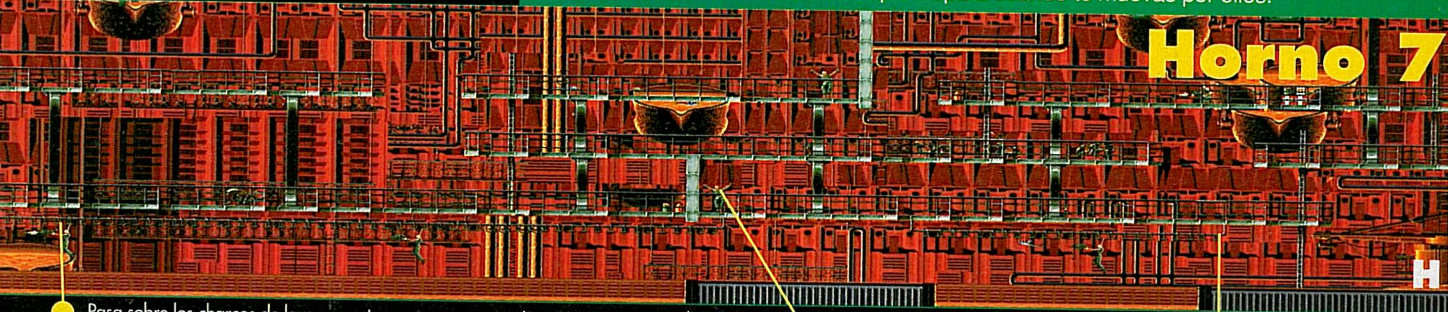
Salta a la plataforma de la izquierda.



Después de ir por la plataforma móvil de la izquierda encontrarás al último prisionero.

Estas cajas de energía parecen útiles. Salta a través de la pared para cogerlas.

Este área está llena de vueltas y revueltas que te llevan a cada uno de los cuatro prisioneros atrapados. La población de aliens es alta de modo que visita también las salas de armas y coge todo el material disponible abandonado en los puntos que se muestran. Los aliens también suben por los raíles de modo que dispara cuando te muevas por ellos.

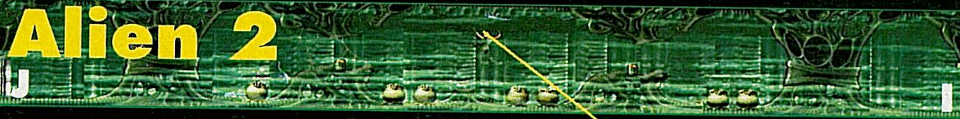


Pasa sobre los charcos de lava con estos raíles de mano. Los aliens te atacarán, de modo que dispara tus armas.

Los prisioneros están dispersos por este área, esperando el rescate.

Salta a este punto y automáticamente cogerás el raíl que está sobre ti.

Como en otros corredores, tu tarea es acabar con todos los huevos antes de que termines el recorrido. La oscura atmósfera oculta raíles secretos; salta para cogerte a ellos.



Hay unas manillas secretas, agárrate a ellas para hacer un ligero ejercicio. Salta y cógete para freír los huevos que hay abajo.

Salta hacia atrás desde la rampa para llegar a la parte derecha de la sala.

Llegar a este punto debería significar una sola cosa: coger el paquete de energía y salir corriendo. Esta sala es parte de tu primera misión, recoger los paquetes y llevarlos al generador.



Aquí hay un paquete de energía que necesita ser conectado al generador del Muelle de Armas 8. Ve a recogerlo.

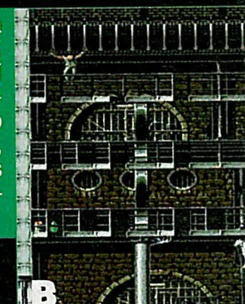
Los huevos deberían bastar para evitar que entres en este área. Hay energía al final, pero probablemente perderás más en el camino.

Puedes encontrar otro pasaje secreto en la parte alta de esta pared. Salta a través de ella para coger los bonos de abajo.

NIVEL 3

Esta es la primera vez que Ripley se aventura fuera de las grandes puertas. Tienes que venir aquí para una misión de fritura de seis huevos y enfrentarse a la poderosa madre alien. De hecho, no es más difícil de matar que los aliens normales, sólo se mueve más rápido.

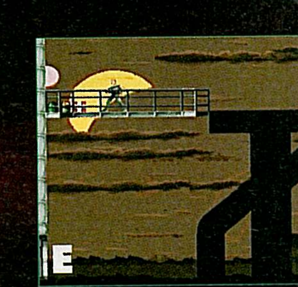
El bloque de celdas seis es otra sala para rescatar prisioneros. Hay cuatro atrapados aquí, así que usa el mapa y sigue el camino que te llevará a ellos. No te molestes en usar el escáner, verás a los desgraciados antes que los detecten los instrumentos.

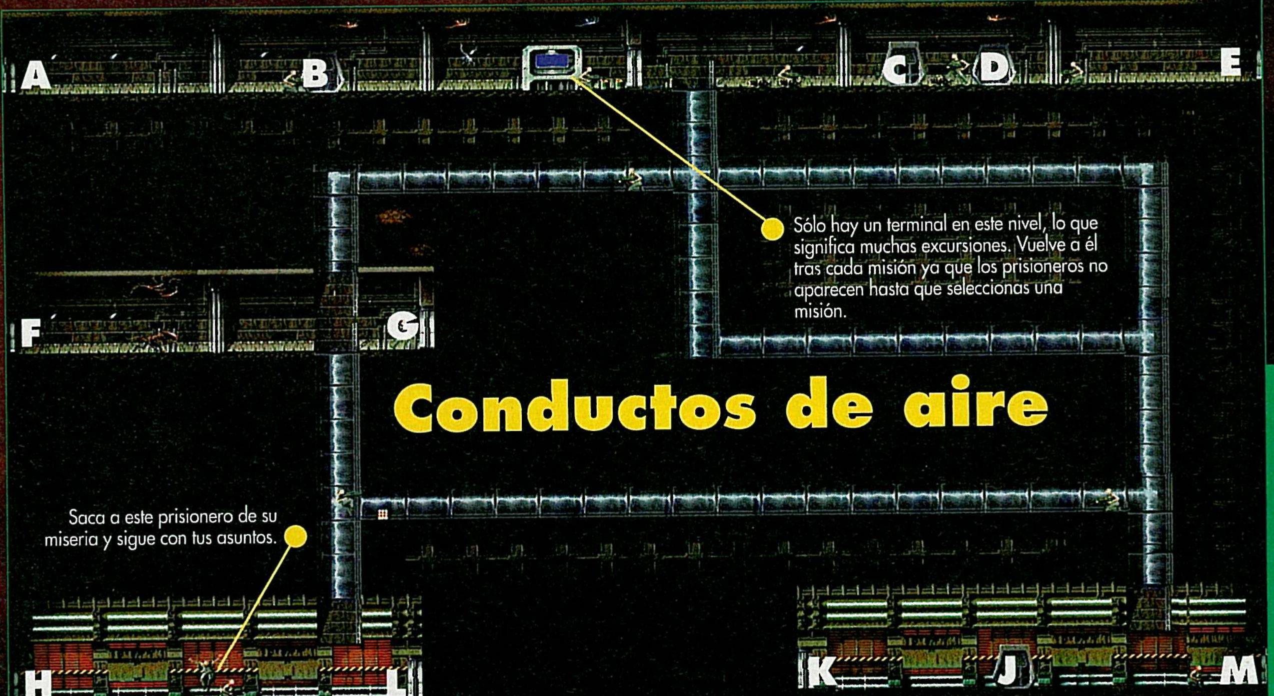


Hay una caja de empalmes rota que necesita tu atención inmediata.



Recoger el combustible para el lanzallamas verde te dará mucha más potencia de fuego. Aquí puedes recoger un poco.





Sólo hay un terminal en este nivel, lo que significa muchas excursiones. Vuelve a él tras cada misión ya que los prisioneros no aparecen hasta que seleccionas una misión.

Saca a este prisionero de su miseria y sigue con tus asuntos.



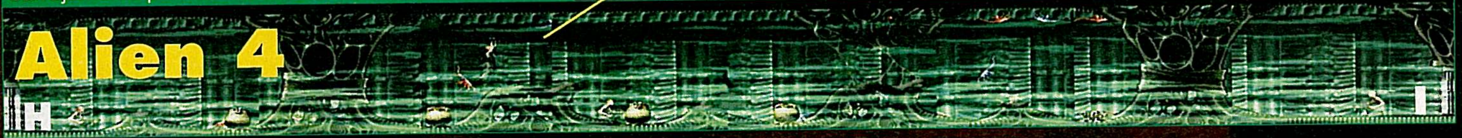
Aunque sólo hay que completar seis misiones en este nivel, la mayoría del tiempo se va en ir hasta el terminal después de cada una de ellas. El nivel presenta a la primera madre alien de tamaño real. Situada en la superficie del planeta, es parte de tu misión; debes destruir sus huevos y llevarla hacia abajo en el combate.

Como parte de la misión del fallo del sistema, tendrás que venir a esta sala a reparar seis cajas de fusibles. Una vez hecho, ve a Bugwash 14 para las últimas reparaciones.



Como en anteriores corredores, salta para coger los raíles ocultos y lleva a cabo una masacre con los huevos del suelo. Si las larvas se te pegan, mueve el joypad salvajemente para deshacerte de ellos.

Los aliens se esconden en los techos y en el suelo, así que dispara arriba y abajo.



Bloque de celdas 6



La plataforma a mano derecha te lleva a la plataforma superior de la derecha.

Cuidado con los ganchos del techo. Esperarán a que te muevas y recojas los bonos para caer desde una gran altura.

Superficie 2

La segunda superficie requiere más habilidad. Las oscuras vigas de madera te bloquean el camino en muchos lugares, obligándote a tomar las escaleras.

Para llegar a lo alto de las construcciones ve por las plataformas móviles.

Bugwash 14

Los restos marrones que encuentras en los marcos de metal son ácido mortal. Salta sobre ellos para librarte de una abrasadora sensación.

Parece que las cajas de fusibles se han roto en todas partes. Hay otras cuatro que deben ser reparadas durante la segunda parte de la misión del fallo del sistema.

Salón de reunión 7



A lo largo de la operación de rescate, encontrarás a tres prisioneros. Ve a la izquierda y luego a lo más alto de la sala. Después, baja otra vez a la derecha.

Coge el combustible para el lanzallamas verde.

Armas 11

Directo al grano. Así es la sala de armas 11. Recoge la necesaria munición que encontrarás por ahí. Cuando completes la misión sexta, todos los bonos regresarán.



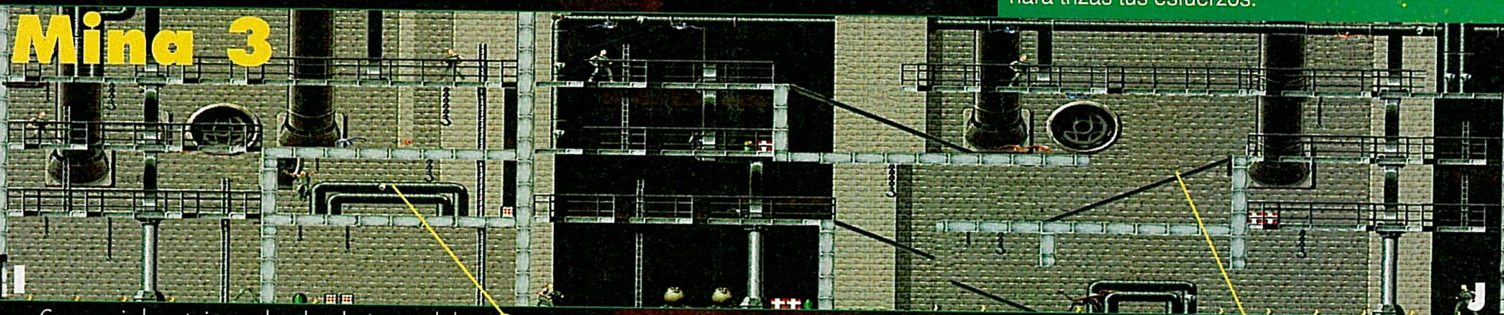
Alien 3

Más corto que los corredores normales, pero igualmente mortal. Esta es el área de la misión del Down Town. Suelda las puertas de los extremos con el lanzallamas para bloquear a los aliens.

Si un "abrazacaras" te salta al rostro no intentes dispararle en el suelo, quémalo cuando salte.

Mina 3

La habilidad fontanera de Ripley vuelve a ser necesaria ya que hay cuatro tuberías rotas. Sigue el camino principal mostrado en el mapa y no des demasiadas vueltas o la población extra de aliens hará trizas tus esfuerzos.



Como en niveles anteriores, sube a las tuberías cuando los aliens bajen y suelda todo lo que tenga trozos amarillos.

Salta atrás desde las rampas para llegar a las plataformas de la izquierda.

NIVEL 4

La primera misión del nivel cuatro te lleva a esta desolada área. Bajo la hiriente lluvia debes localizar cinco cajas de fusibles y repararlas. Barre los huevos en el área que está al lado de la caja de abajo para que el ataque de los aliens sea menor, luego ve por la rampa a la parte más alta.

En este nivel están dos de las cajas de fusibles, con otras dos en el medio de la sección de la izquierda.

Desolación 11

La cuarta caja está entre los huevos. Usa el lanzallamas para limpiar el camino de huevos y larvas.

En el primer nivel trata de aparecer en este punto y ve a la izquierda para llegar al terminal.

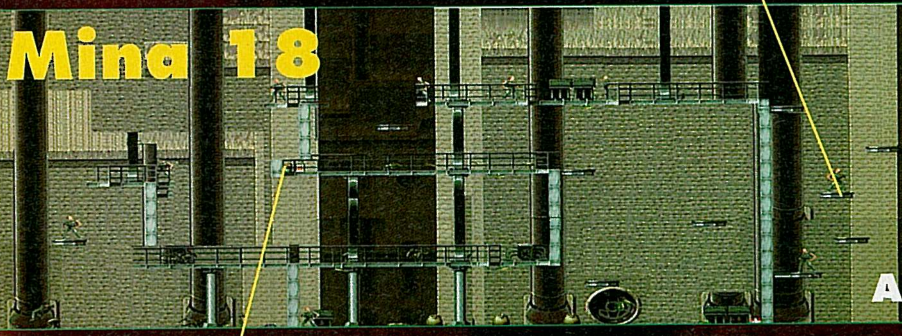
Conductos de aire

¡Vaya bajada! El primer terminal está justo fuera de tu alcance detrás de una sólida puerta en este área, lo que significa que debes salir fuera de los conductos para llegar a ella. Hay que completar siete misiones antes de pasar al nivel cinco, llevando a Ripley hasta sus límites.

Usa el mapa para encontrar el camino en este laberinto. Un pequeño despiste como este y los aliens acabarán con tu barra de energía.

Estas plataformas móviles te llevarán a lo más alto. Como está a diferentes niveles, tendrás que saltar entre ellas con mucho cuidado.

Mina 18



El área minera 18 es corta y con una estructura muy pequeña. Hay una unidad de ignición que se debe usar en una misión posterior. Los aliens gritan por todas partes, así que dedícate a acabar con todos los bichos en cuanto los veas. Es lento, pero asegúrate de acabar con todas las larvas antes de que te maten.

Recoge la unidad de ignición y llévala al generador de la sala de armas 14. Esto completará la misión de Super Búsqueda seleccionada. La unidad no aparece hasta que no elijas la misión.

Los huevos han sido colocados al final de la rampa, a ambos lados. Usa tu lanzallamas o el lanzagranadas para reventarlos.

Bugwash

¡Es la hora del baño para los bichos! Parece que hay muchos en el suelo de esta sala, pero también hay cuatro huevos para freír. Para acabar la misión tendrás que reparar las cuatro tuberías que encuentras.

En este bloque hay muchas tareas tras las paredes. La misión Free and Fry te indicará que vengas aquí y acabes con 15 huevos colocados a lo largo del suelo, mientras rescatas a tres prisioneros de las garras de los aliens.

A veces serás capaz de acceder a la siguiente plataforma con un calculado salto en lugar de dejarte caer o utilizar las escaleras.

Bloque de celdas 10

Camina sistemáticamente por el suelo y elimina los huevos, parando sólo para comprobar que dejan de destilar ácido, antes de atacar al siguiente. Sólo puedes destruir los huevos cuando están abiertos.

Aunque este corredor no forma parte de ninguna misión en particular, tienes que pasar por él para llegar a otras salas. Como siempre hay muchos huevos para eliminar.

No olvides saltar para descubrir los raíles escondidos en el techo.



Alien 5

En la misión Salvage and Scorch descubrirás que otro generador necesita tu ayuda. Ve al área de la superficie 2 y recoge los paquetes de energía para conseguir el suministro eléctrico que necesitas para el generador.

Estos oscuros gráficos pueden hacer que pienses que la estructura está bajo tierra. Pero no es así, es un puente útil para llegar al otro lado.



Superficie 2

Coge el paquete de energía para completar la misión de salvamento.

El orbe azul se debe colocar en este generador para completar la misión Super Search.

El generador de esta sala estará a mitad de camino de este nivel. Recoge las células de energía del área minera 18 y llévalas a esta habitación para que las cosas sigan en movimiento.

Sala de armas

En estos cráteres encontrarás mucha munición.

Este muelle médico está repleto de nuevos huevos, 17 en total. Te encontrarás friendo todo lo que esté a la vista, especialmente cuando seleccionas la misión Hot Toast.

Si tu energía cae por debajo del 20 %, recoge las cajas de energía que encuentras aquí.

Muelle médico

Los prisioneros están atrapados en esta sala. Sube por la escalera de la derecha para encontrar a este "chasca-mandíbulas".

No hay nada emocionante en esta sala, incluso los bonos del suelo son pocos. Sin embargo, hay cuatro cajas de empalmes que necesitan una reparación.



Salón de reunión

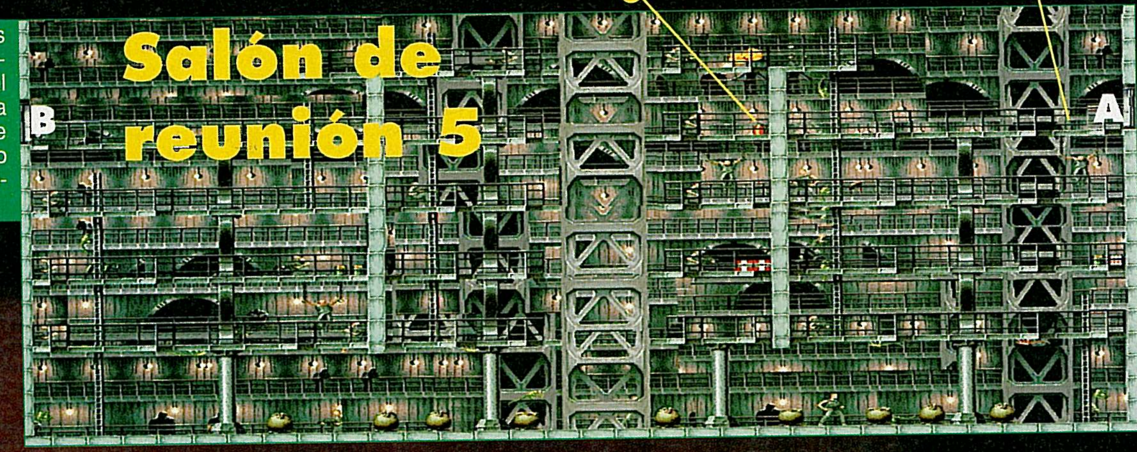
Hay cuatro cajas de empalmes rotas en esta sala, esperando para completar una misión. Selecciona Electric Storm para ordenar las cosas.

NIVEL 5

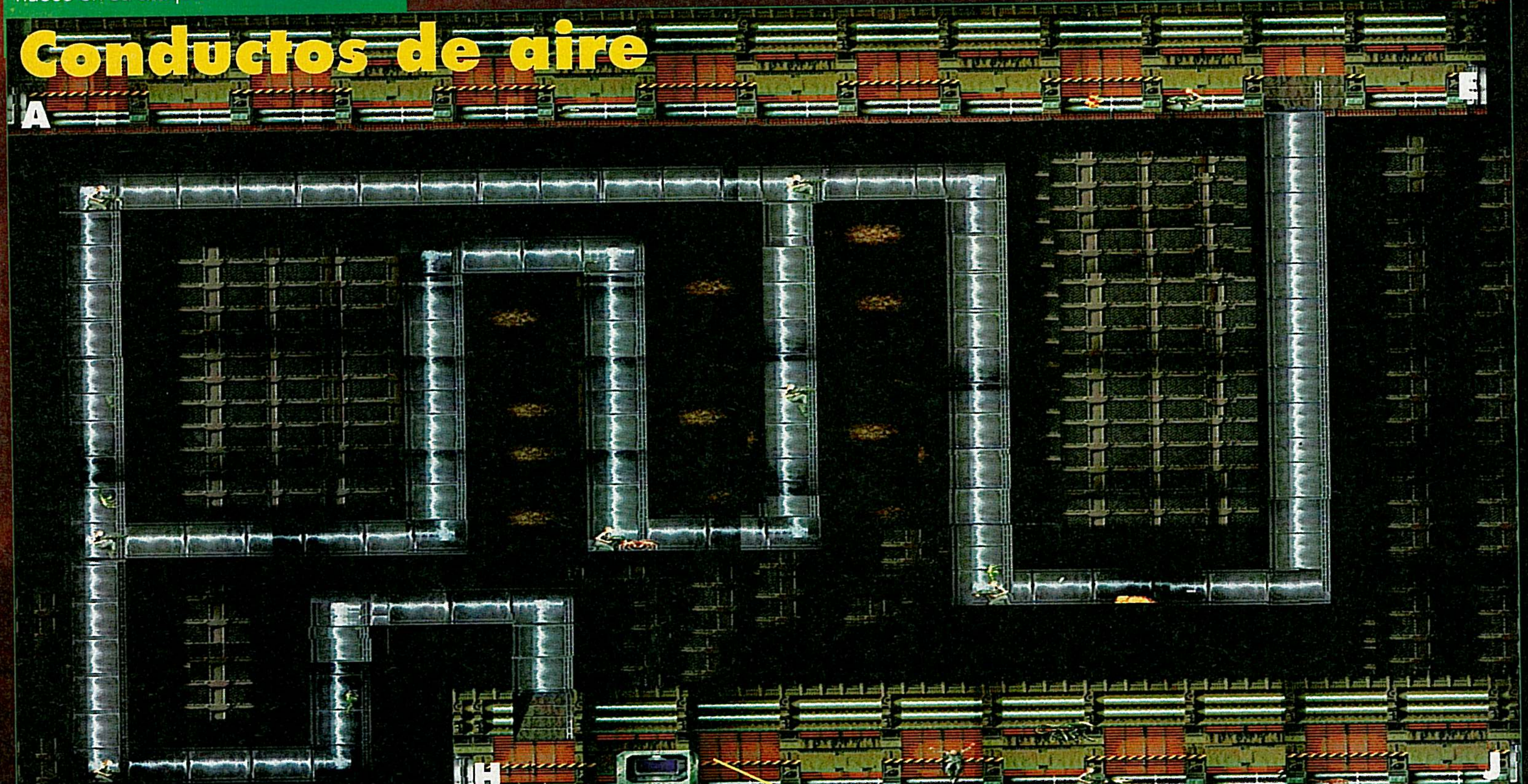
La misión de rescate múltiple tiene dos partes. Debes rescatar a los cinco prisioneros de esta habitación y luego ir al área minera 2 a por otros cuatro. La sala se divide en dos; un simple salto entre plataformas te permite explorar del todo el área. Como es lógico, el suelo está lleno de huevos.

No hay duda de que pronto usarás tu lanzallamas, así que recarga el combustible.

Cuando entres en esta sala, baja un nivel usando la escalera y salva a los dos primeros rehenes.



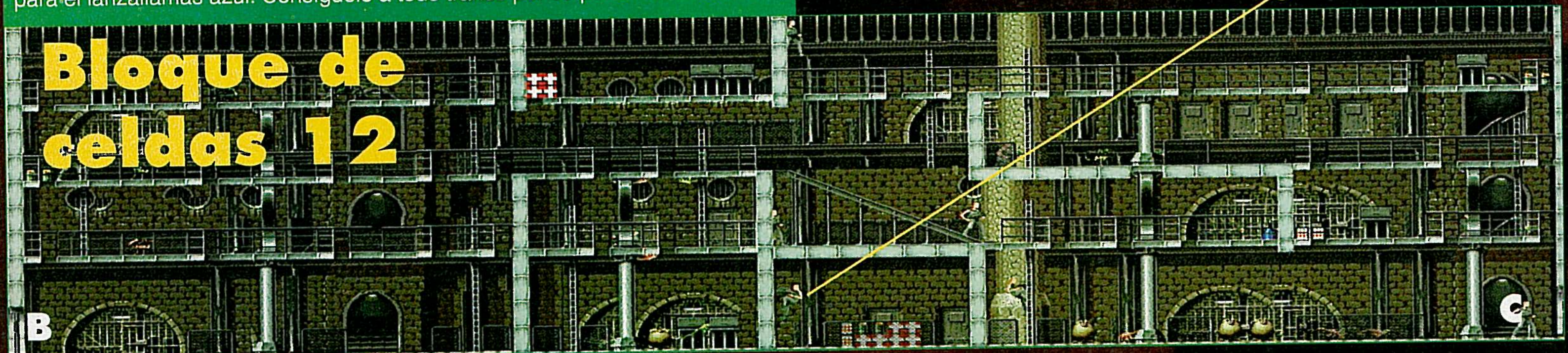
Empiezas el nivel con una larga carrera hasta el final del corredor de lo alto para encontrar la entrada al conducto. Los pequeños revienta-cajas atraviesan el laberinto de tuberías destruyéndolo todo, así que usa el lanzallamas, aprovechando los momentos en que surja un hueco en su ataque.



Encontrarás el terminal aquí. Elige la primera misión que te lleve al Salón de Reuniones 5 para rescatar a más prisioneros.

Hay siete cajas de fusibles en esta habitación y es responsabilidad tuya el repararlas. Las cajas de energía se encuentran por todo el lugar y los apestosos enemigos no deben ser mucho estorbo. En el centro de la sala hay un bono para el lanzallamas azul. Consíguelo a todo trance por su poder destructivo.

Hay una escalera secreta que te llevará a una enorme pila de cajas de energía. Pulsa Abajo cerca de la pared superior para encontrarla.



Otro generador más. Este está situado en la parte lejana de la sala de la derecha. Selecciona la misión Hunt High and Low y coge el paquete de energía del área de la superficie 9.

Otra misión electrificada. Ve a esta sala y repara una caja de empalmes que hay en el nivel más alto antes de llegar al nivel seis. Al cabo de un cierto tiempo reaparecerán todos los power-ups en todas las salas, así que ve a la más cercana en la que haya bonos.

Sala de armas 10

Repara la caja de empalmes dejando a los aliens en el muelle, luego coge todas las cajas. Puedes volver después de pasar por las salas para recargar.

Muelle médico 15



Baja por la escalera de la izquierda y gatea bajo el marco metálico para encontrar los bonos.

Bugwash 15

Cuando elijas y comiences la misión Tip Toe tendrás que enfrentarte a nuevos peligros. Hay diez huevos en diferentes salientes por toda la habitación que tendrás que freir antes de completar la misión.

Goteando acido por todas las tuberías, asegura el salto por aquí y evita los huecos oscuros.

Superficie 9

Cuando des por concluido el generador del muelle médico, tienes que afrontar nuevos riesgos en el exterior y coger el paquete de energía de este área.

Corre por la parte alta de la estructura y salta a la plataforma móvil para llegar a la zona más alta de la derecha.

Alien 6

El sexto corredor de los aliens es muy parecido a los otros, con muchos huevos para freir. Suerte en tu camino.

Si estás al nivel del suelo, salta en el aire y dispara constantemente a medida que avances. Las larvas se agarran a todo.

Horno

Agáchate y arrástrate por aquí abajo para recoger todos los bonos que hay.

Asegúrate de empujar hacia arriba las paredes y salta para encontrar los pasajes secretos. Normalmente te llevará a la ciudad de los bonos.

El área del horno está asociada con la misión Electro Shock. Es hora de reparar otras seis cajas de fusibles en esta larga sala.

Yermo 10

La gran perra se esconde en esta zona. Usa las plataformas de la izquierda para ir directamente aquí y dispara muchas granadas en todas direcciones. Se mueve rápido, así que aléjate de esta nube.

Hay que destruir a una gran madre alien en el extremo derecho de este área. ¡Es muy rápida! Después de acabar con ella, ve a las áreas más altas para recoger algunos bonos. Esto completará la misión Burning Desire.

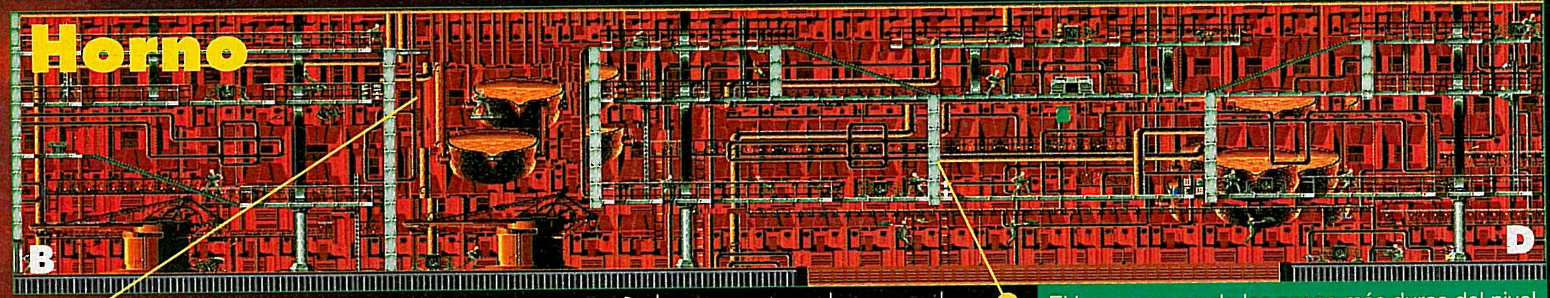
Si has gastado todo el combustible azul, coge el verde, que es ligeramente menos útil.

Mina 2

Aquí es donde sigues la segunda parte de la misión Multi Rescue. Los cuatro prisioneros de esta sala está muy separados y defendidos por actividad xenomorfa. Usa más plataformas móviles para ir por el espacio abierto.



Horno



Usa varias plataformas para cruzar sobre este gran agujero y llega a las plataformas de la derecha. Verás que hay varios bonos a la izquierda.

Puedes atravesar esta pared para recoger bonos de munición a la derecha. Las vigas suelen ser el mejor camino para saltar por ellas.

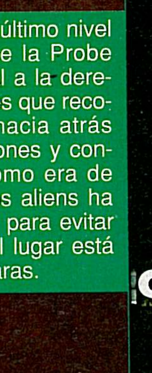
El horno es uno de las zonas más duras del nivel 6 y hará que Ripley las pase moradas. El objetivo de este nivel es llevar la unidad de ignición desde el Hangar 2 hasta el generador que hay en el medio de esta fase, Esto hará que vuelva toda la energía una vez más.

Sala de armas 20



El único propósito de estas salas (una por nivel) es almacenar munición entre las misiones. El problema es que seguramente uses más munición de la que encuentres en el primer lugar.

Tienes que agacharte y disparar a todas las larvas con tu lanzallamas. Luego recoge todos los bonos.



Sabes que este es el último nivel por que los chicos de la Probe han puesto el terminal a la derecha en el suelo y tienes que recorrer mucho camino hacia atrás para ver nuevas misiones y controlar las huellas. Como era de espera, la reina de los aliens ha hecho todo lo posible para evitar que la descubras y el lugar está atestado de abraza-caras.

Conductos de aire

A B C E D F G H K M L

Déjate caer aquí y encontrarás algunos bonos de lo más útil.

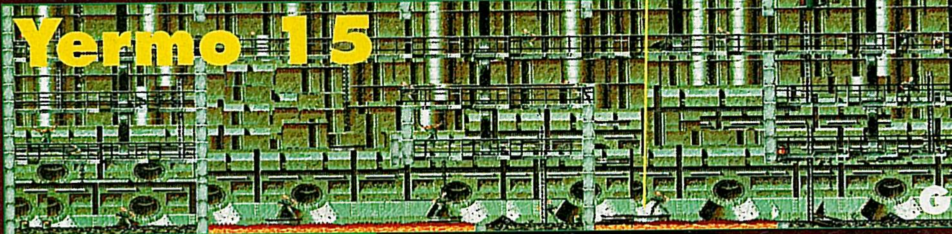
¡Esto es un infierno! Vale, pero es calor seco. Los huevos de alien están estratégicamente situados alrededor del terminal, de modo que tienes que luchar.



7E15D463
Infinitas ametralladoras
7E15DCØA
Infinitas pistolas inteligentes
7E124466
Infinita energía

Salta en estas plataformas y cabalga sobre ellas hacia arriba, luego salta abajo sobre las de la parte izquierda y sube a la derecha para rescatar al prisionero.

Yermo 15



El objetivo de esta sala es rescatar a los tres prisioneros que hay. Dos están muy a la vista, pero tendrás que atravesar algunas plataformas bajo el fuego enemigo para poder alcanzar al tercero. Si vas a la parte inferior izquierda del mapa, podrás baja por una cadena invisible para conseguir algunos bonos.

La Mina 5 es el escenario de la misión Confusion, en la que debes reparar cinco cajas de fusibles antes de que los aliens controlen el complejo. Agáchate y pulsa el botón de fuego en el lanzallamas para empezar a soldar la caja. Si te interrumpen debes comenzar de nuevo.

Suelda estas cajas de empalmes juntas para esta misión, agachándote y pulsando el botón del lanzallamas.

Mina 5



NIVEL 6

Parece difícil trepar por la sala de reuniones, pero si pasas los huevos del suelo podrás subir en el ascensor de la derecha. Algunos de los prisioneros se rescatan fácilmente, pero tendrás que saltar por las paredes de la izquierda para encontrar a los de las plataformas bajas. Si bajas un nivel más, tendrás que hacer todo el camino otra vez.

Sala de reuniones 10



Si quieres llegar a las plataformas de abajo, salta contra la pared y, cuando choques, pulsa Derecha rápidamente y deberías llegar a la siguiente plataforma de abajo. Esto requiere práctica, pero es la única manera de coger a los prisioneros del otro nivel.

El corredor es sólo una ruta de acceso a otras áreas de gran población alien. Los huevos están por todo el suelo y hay bichos por todas las superficies. Afortunadamente, puedes subir por los escalones del techo y pasar sobre la mayoría de los peligros, dejándoles con un palmo de narices.

Alien 7

A los aliens del suelo les gusta esconderse, de modo que coge estos corredores de rodillas con tu lanzallamas a toda potencia.



En este hangar es donde está guardada la cápsula EEV de Sulaco y también donde está el dispositivo de ignición. Salta sobre la lava para alcanzar la unidad y recuerda estar siempre alerta, ya que nunca sabes cuando saltará sobre ti un guerrero alien.

Muelle hangar 2

Esta es la unidad de ignición que necesitas colocar en el nivel del horno. Tienes que saltar por todos los ascensores con mucha precisión para cogerla.

Alien 3: uno de los juegos más recomendables para tu Super NES.

La superficie es el escenario para tu última misión (Red Hot) y en él encontrarás y derrotarás, con todas tus armas, a la gran reina alien. Si has completado el resto de las misiones de este nivel, estarás preparado para la secuencia final del juego.

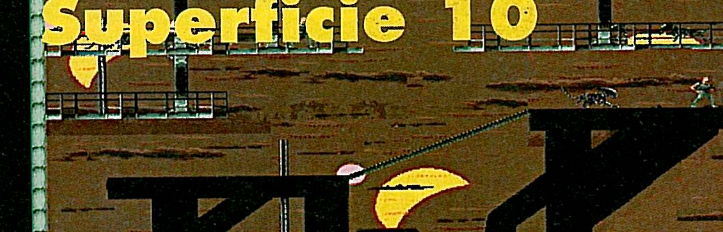




Coge el lanzallamas verde de la parte alta derecha y dispara contra esta reina diez veces hasta que reviente, dejándote completar el juego. Hala, a otra cosa.

Coge estos bonos para la batalla con la reina si los necesitas, pero recuerda que tienes que entrar en esta habitación a través del corredor, ya que la viga es sólida.

Superficie 10



La reina alien se encuentra aquí, controlando todo el lugar. Puedes usar cualquier arma con ella y ella no te atacará demasiado.

SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Alien 3
TIEMPO PARA TERMINARLO: 5 días
RECORD MAS ALTO: n/d
NUMERO DE NIVELES: 6 (48 escenarios)
DIFICULTAD: Difícil

Si crees que puedes batir los récords de SUPER XS en los juegos que aparecen en esta revista... ¿por qué no nos mandas el tuyo con una prueba de que lo has conseguido?

Alien 8



El otro corredor es más de lo mismo. No olvides de saltar a los raíles ocultos del techo y disparar a los aliens desde arriba.

Ve deprisa al muelle médico cuando estés bajo de energía y encuentra los kits de primeros auxilios para recuperar un 30% por cada caja. Cuidado, por que incluso aquí hay aliens.

Muelle médico 12



Corre al muelle a por un poco de la necesaria atención médica. Intenta no malgastar las cajas de energía por que no reaparecen.

NES BUCKY O'HARE

Bucky O'Hare ¡Vaya héroe! Dicen que es un loco que atraviesa la galaxia agitando sus grandes orejas y agarrándose a cualquier sitio con sus enormes dientes. En este juego es muy importante el orden en que atacas los planetas (igual que pasa en el cartucho de Mega Man). Otro detalle importante es que elijas bien al miembro de tu tripulación que va a ayudarte. Este juego es uno de los más difíciles que hemos visto para NES. ¡Pero aquí viene Super XS! Una vez más salvando el mundo de los desastres con las guías más alucinantes.

PLANETA VERDE

En este nivel tienes que rescatar a tu buen amigo el robot Blinky, que resultará vital en el siguiente nivel y en todo el juego.



ACTO 1º

Esta parte es bastante simple, sólo tienes que moverte a tu derecha, disparando a los sapos. Asegúrate de mantenerte en movimiento o los cañones de láser te cercarán. Sigue siempre por el nivel superior y conseguirás muchos puntos.



ACTO 2º

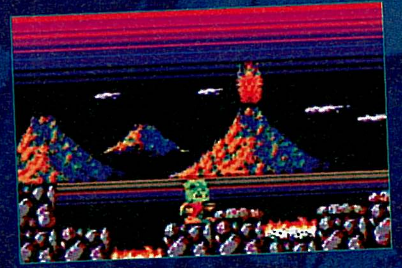
Esta vez tienes que saltar sobre las ramas del árbol. Encontrarás más fácil derrotar a los enemigos si primero estás debajo de ellos y disparas hacia arriba. Ten cuidado con las arañas porque explotan, enviando balas en todas las direcciones. El mejor modo de evitarlas es esperar después de dispararlas hasta que no haya moros en la costa. Dispara al nido de avispas tan pronto como aparezca o saldrán de él esos peligrosos insectos. Cuando llegues a la parte superior, salta hacia la plataforma marrón de la derecha.



¡Presta atención, que ahora vamos a hacer un pequeño truco! Salta hacia la derecha, a través de las ramas, asegurándote de que no cuelgas demasiado porque muchas de las ramas se desprenden. También ten cuidado con los dos grupos de troncos colgados en las enredaderas porque se desprenderán muy rápido. Cuando alcances los troncos en el agua, mantente sobre éstos y bajo los canales acuáticos, podrás disparar a los peces cuando salten. Al final de esta sección cruza más ramas para alcanzar el siguiente acto.

3º ACTO

En el borde de la inmensa cascada, baja e intenta conseguir los puntos que pasan zumbando. En la siguiente sección tienes que evitar la flota de sapos viscosos. Mantenerte corriendo hacia la derecha, teniendo cuidado con el láser de las aeronaves, sólo la agilidad de Bucky será eficaz aquí. Una vez que has pasado esto tendrás que enfrentarte al jefe.



Para derrotar al guardián, primero tienes que situarte a la derecha lo más próximo a él (suena suicida, ¿verdad?). Hazlo así porque él no puede lanzar la roca desde arriba si estás cerca de él. Cuando haya arrojado la roca, salta sobre él y dispárale en la espalda. Repite esto y Blinky será tuyo.

PLANETA ROJO

1º ACTO

Otro primer acto simple. Todo lo que necesitas hacer es moverte a la derecha continuamente, saltando sobre los hoyos de fuego y disparando al ejército de sapos. Ten cuidado con los volcanes porque lanzan un chubasco mortal de rocas (debes mantenerte de espaldas momentáneamente para evitar estas rocas).



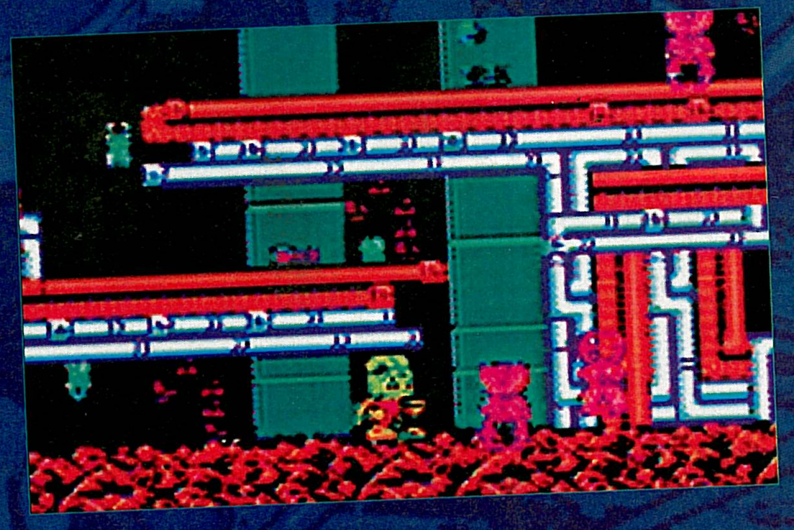
Cuando entras en la siguiente parte, continúa siendo lo mismo. Esta vez puedes utilizar rocas para conseguir cruzar la lava, recuerda que cuando alcanzas dos rocas, empuja siempre la más alta primero. Cuando llegas a las plataformas con rocas y el anterior ejército de sapos, no empujes las rocas fuera, utilízalas para ganar una pequeña altura extra que te permitirá el acceso a las plataformas más altas.



2º ACTO

La primera parte de este acto te devorará continuamente como si no existiera mañana. Tienes que descender por las plataformas antes de que te alcancen los flujos de lava. La única ayuda aquí es aprenderte dónde están las plataformas y entonces ir hacia ellas.

Después de la excitación de esa última parte deberías tenerlo un poco más fácil en esta sección. Mantente moviéndote hacia la derecha, disparando al ejército de sapos y evitando la lava. Para conseguir pasar los chorros de llama, espera hasta que





algunos pasen, entonces tírate al centro de la plataforma y agáchate hasta que los siguientes pasen.

3º ACTO

Camina hacia la derecha, dispara a los sapos y muévete a la siguiente parte. En la siguiente etapa salta a través de los huecos de los bloques en movimiento y dispara a los sapos. Asegúrate de no tocar los clavos. Durante la siguiente sección tienes que colocarte sobre las rocas para poder atravesar los clavos. En la segunda fase de este acto tienes que saltar sobre las bolas verdes que vienen hacia ti. Cuando llegues al final de la sección llegarás a encontrarte con el jefe. La bola verde que vistes anteriormente ahora contiene un sapo, espera hasta que aparezca y entonces acaba con el sapo que está dentro. No olvides saltar sobre ella cuando ruede hacia ti. Golpea a este tipo y Deadeye Duck ¡te estará eternamente agradecido!



PLANETA AZUL

1º ACTO

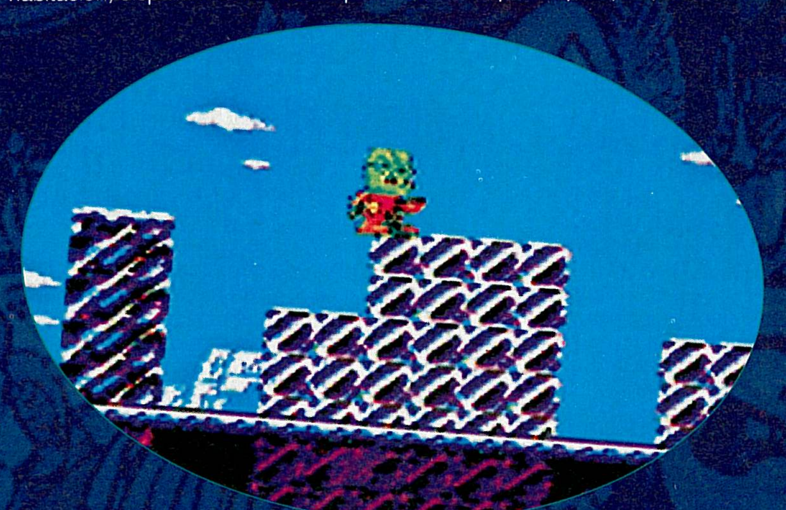
Las primeras partes son bastante fáciles si utilizas a Blinky, ya que puede disparar fuera del hielo. En secciones posteriores, utiliza las serpientes como puentes. Ten cuidado con sus cabezas porque pueden matarte.

2º ACTO

Utiliza a Deadeye para disparar a los sapos en los botes antes de que puedan derretir las plataformas, muévete a la derecha cruzando las plataformas. En la siguiente parte, conecta a Deadeye, estáte en el medio del hielo y acaba con cualquier cosa que se mueva.

3º ACTO

Utiliza a Blinky para mantenerte en el segundo montón de los bloques de hielo y dispárales fuera de modo que las bombas exploten a través del suelo. Si haces esto la mayoría de las veces deberías salir ileso. Desde aquí, muévete a través de una habitación con tubos deslizantes. Al tiempo que los atraviesas no dejes de moverte o acabarás como una brocheta. Luego pasa a través de la siguiente habitación, disparando a las bolas para ganar puntos. Entonces te enfrentarás contra el jefe del Planeta Azul.



Para derrotar al guardián, salta sobre su láser y dispárale. Asegúrate de no estar en el agua cuando dispara su rayo congelador o serás una víctima fácil. Cuando hayas derrotado al guardián rescatarás a Jenny.

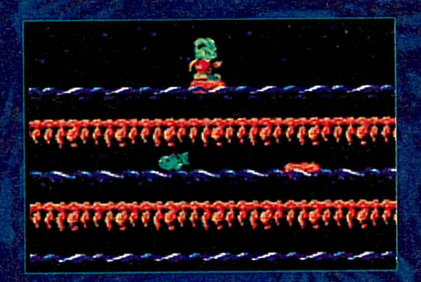
PLANETA AMARILLO

1º ACTO

Este es el último de los planetas que tendrás que conquistar. Notarás que Jenny es el mejor personaje para el primer acto porque su arma de bola es muy poderosa. Mantente a la izquierda, y vigila al ciempiés que sale del cráter. Aparte de eso sólo tienes la torreta láser, un montón de sapos y en general todos a los que te habías enfrentado y derrotado antes.

2º ACTO

Monta en las aeronaves para pasar a través de los asteroides y dispárale a los que te encuentres en tu camino.



Entonces tendrás que utilizar las aeronaves para subir hasta la parte superior. Todo lo que necesitas es tiempo y Bucky es perfecto para esto. En la zona siguiente tienes que subir a través de los meteoros grandes, saltando de un lado a otro. Utiliza los asteroides más pequeños para ayudarte. Después de este nivel el resto es un agradable paseo.

3º ACTO

Este nivel parece ser muy rápido, pero no te preocupes porque el coche aminora la velocidad cuando vas a saltar hacia el siguiente. Cuando entres en el túnel grande, ¡Duckeye o tú cogeréis un asqueroso clavo con vuestra cabeza! Sobrevive como puedas a este paseo y estáte preparado para enfrentarte al tanque de los sapos.



Para derrotar al tanque primero tienes que disparar con los revólveres y entonces ir a por el rádar. Ahora tírate al agujero para evitar los disparos del láser. Después de pasar todo esto, mantente saltando y disparando a la boca del tanque (¿tienen bocas los tanques?) hasta que estalle. Probablemente notarás que Jenny es la mejor aquí. Rescata a Willy y sitúate sobre el nivel de célula.

NIVEL DE LA CELULA

El equipo ha sido puesto en una célula de sapo; tienes que encontrarlos y dejarlos libres de nuevo. Verás que es mejor utilizar a Bucky para destruir los torreones y a Blinky para destruir las paredes. Cuando encuentras a un miembro de tu tripulación, el jefe les disparará, les hará perder la cabeza y te atacarán. Tienes que dispararles bastantes veces para romper el hechizo. Para derrotar a Jenny, mantente lejos y dispárala con Bucky cuando llegue a la parte superior y le vuelva la espalda. Utiliza a Jenny para golpear a los otros, saltando sobre sus balas cuando sea necesario.





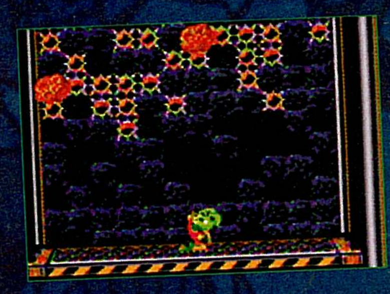
Para completar la habitación con todos esos bloques moviéndose y centelleando, debes utilizar a Blinky para ir a la izquierda y saltar hacia el bloque rosado. Entonces caerás a la izquierda hacia el bloque verde, utiliza tu jet para volar hacia el bloque verde. Ahora continúa a la izquierda hasta que alcances un pasaje con





clavos en la parte superior y en el fondo y con un centelleante bloque verde. Pasa sobre el bloque verde, entonces salta hacia el bloque rosa, saltando hacia el segundo antes de que el primer bloque verde venga.

Sigue a la izquierda a través de los bloques rosas, entonces cruza el ver-



de, vuelve hacia tierra sólida. Dispara fuera del suelo marrón y ve a rescatar a Deadeye. En la última subida, utiliza a Bucky para disparar y así despejar el camino, pero ten cuidado con las rocas que caen. Quédate lo más lejos a la izquierda que puedas con la espalda pegada a la pared.

TOBOGAN DE SALVAMENTO
1º ACTO

Ahora estás casi fuera de peligro. Vete a la derecha, utilizando a Willy para despejar el camino a través de los soldados que saltan. Cuando hayas alcanzado los polos con los clavos, mantente encima de ellos de modo que puedas caer cuando vuelven a deslizarse.

Al atravesar la siguiente sección, ten cuidado con las cucarachas enormes que vuelan fuera de la tierra ¡es mejor elegir un personaje con energía alta y que se esté moviendo! La siguiente sección está llena de insectos, mantente en movimiento hacia arriba a través del andamiaje y a la derecha.

2º ACTO

Las burbujas asquerosas aparecen aquí, si una cae en tu cabeza puedes lanzarla fuera con Bucky. No saltes ningún agujero con una burbuja sobre tu cabeza o te caerás todas las veces. También puedes saltar hacia los clavos para matarlas. En la siguiente habitación, espera a los clavos para moverte arriba antes de que saltes.

3º ACTO

Ahora uno de los mayores peligros es la oscuridad de modo que tiene que esperar a que las luciérnagas pasen para que te iluminen tu camino. Ahora estás en un flujo de lava, utiliza los bloques flotantes para moverte a la



derecha, saltando sobre el monstruo de tentáculos (morirás si aterrizas sobre ellos). Si sobrevives al flujo de lava estás preparado para enfrentarte al sapo. Para derrotarlo usa a Bucky para disparar la bola de vidrio. Después de que el barco haya disparado tres ráfagas de cohetes bajará, cambia a Blinky y agáchate para evitar que te aplasten. El barco saltará y aterrizará de nuevo. Cuando el vidrio esté roto, mantente disparando hasta que el barco explote. ¡Ahora es el combate del Buque Cisterna de Magma!

SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Buckey O'Hare
TIEMPO PARA COMPLETARLO: 3 días
PUNTUACION MAS ALTA: n/d
NUMERO DE NIVELES: 8
DIFICULTAD: Media

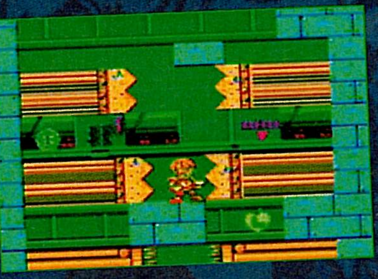
Si piensas que puedes vencer a Super XS en alguno de los juegos que aparecen en este ejemplar, por qué no envías tu puntuación con una prueba a Super XS Alta Puntuación. La dirección está al principio de la revista.

CENTRO DEL BUQUE CISTERNA DE MAGMA
1º ACTO

Ahora depende de ti y de tu tripulación el encontrar el núcleo de poder central y destruir este barco de una vez para siempre. Primero tienes que subir. Encontrarás a Bucky en la primera pantalla, Blinky en la segunda y Deadeye en la tercera y cuarta pantallas. Si sobrevives a este nivel, habrá más plataformas rodantes con varios sapos. No puedes golpear los Guardroids de modo que tienes que saltar sobre ellos.

2º ACTO

Ahora tienes que ir a la derecha, pero con cuidado, calcula bien tus saltos



sobre los rayos eléctricos o te llevarás una desagradable sorpresa. También ten cuidado con los campos de antigravedad, sobre todo al pasar por los clavos del suelo, éstos están representados por las filas de flechas puestas arriba. Sabrás que estás cerca del final cuando alcances una red de plataformas con sapos en ellas.

3º ACTO

Salta sobre los Guardroids y continúa a la derecha, entonces utiliza los transportadores y los ascensores para llegar a la derecha. Cuando alcances la pared alta, utiliza a Deadeye para subirla, entonces, cuando llegues al final, tendrás que cruzar la Rueda de la Muerte.

4º ACTO

Las Ruedas de la Muerte son bastante tramposas. Lo mejor que puedes hacer es quedarte quieto y observar primero, entonces intenta permanecer lo más cerca del tubo de salida de la Rueda de modo que cuando se vuelva te deje fuera. Siguiendo estas pocas ruedas irás hacia un área abierta donde tienes que utilizar las Roboserpientes de nuevo para conseguir cruzar. Blinky es el mejor personaje aquí y tendrá que utilizar sus aviones. A propósito, ¡ten cuidado con las naranjas de las roboranas! Seguramente conseguirás atravesar esto y entonces estarás preparado para enfrentarte al jefe. Este es un gran núcleo de poder robótico. Primero tienes que destruir el fondo y parte superior lanzando misiles. Mantente en el fondo del agujero y salta hacia arriba y dispara el láser. Sube a la plataforma del centro y repítelo para el láser superior.

Ahora quédate en el centro y dispara al tubo de vidrio hasta que se rompa, entonces vete a por el núcleo central. No puedes destruir el láser del tejado pero puedes destruir el ejército de sapos.

LA FUGA
1º ACTO

Esta es... ¡tu última carrera para la libertad antes de que el barco de sapo explote! En este acto tienes que montar en un avión-bicicleta a través del túnel. Ten cuidado con los clavos y con el vapor que disparan fuera los aviones. Intenta disparar a los sapos antes de que puedan agarrarse a tu bicicleta o te arrastrarán hacia abajo. Si uno se agarrara, vuela cerca de los clavos para golpearle y que caiga.

Más adelante llegarás a algunos polos verdes con tubos de vidrio. Cambia a Willy, consíguelo y hazlos saltar por los aires. Asegúrate de que los pasas tan pronto como se rompan o se desplomarán y te aplastarán. Ahora te enfrentarás al jefe de las serpientes.

El jefe tiene dos bloques, uno en la parte superior y otro en el fondo. Dispara a éstos hasta que salgan y entonces la cabeza se moverá por toda la pantalla y disparará hasta que acabes con él.

BARCO DE SAPOS

Lo primero que tienes que hacer es llegar a Bucky y quedarte delante del barco de sapos, disparando a cualquier sapo que salte fuera. Como el barco se levanta, cambia a Deadeye y vuela disparando el láser. El barco caerá de modo tal que Willy podrá hacer explotar las máquinas en la parte trasera para permitir a Deadeye volar por debajo y llegar a las torretas. Cuando Deadeye alcance el frente del barco, repite el proceso de nuevo.

AIRE DE SAPO MARSHALL

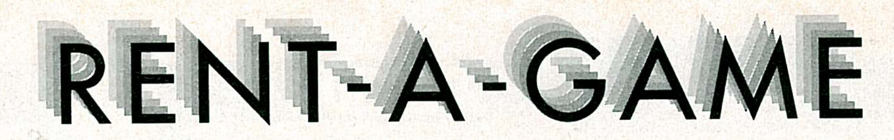
El Aire de Sapo Marshall arroja bombas que explotan en una lluvia de balas, ten cuidado con éstas. Lo único que tienes que hacer es mantenerte en movimiento y dispararle cada vez que puedas. Derrota a este enemigo viscoso del final y podrás descansar. ¡Has terminado!



CONECTA CON LOS VIDEO-JUEGOS A TU COMODIDAD ECONOMICA

TODA UNA COMBINACION DE OPCIONES

***Adquirir juegos nuevos *Vender tus juegos *Comprar juegos usados *Cambiar tus juegos por otros usados abonando la diferencia *Adquirir juegos nuevos con la venta de tus juegos usados.**



C/ Dr. Esquerdo, 105 - 28007 MADRID - Tel. (91) 669 74 10

CAMBIAR - VENDER - COMPRAR

MEGADRIVE

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ALEX KID IN ENCHANTED CASTLE	5490	1645	2800
ALISIA DRAGON	6400	1920	3265
ALTERED BEAST	5840	2255	3835
AMERICAN GLADIATORS	7956	2385	4060
ANOTHER WORLD	7956	2385	4060
ARCH RIVALS	5850	1750	2985
ARIEL LITTLE MERMAID	6400	1920	3265
ARROW FLASH	5850	1750	2985
ATOMIC ROBO KID	7956	2385	4060
BATMAN RETURNS	6400	1920	3265
BATMAN REVENGE JOCKER	7290	2185	....
BATTLE SQUADRON	7325	2195	3735
BONANZA BROTHERS	5945	1785	3035
BULLS VS. BLAZERS	7956	2385	4060
CAPITAN AMERICA	7956	2385	4060
CARMEN SAN DIEGO	6948	2080	3545
CASTLE OF ILUSION	7513	2250	3835
CHESTER CHEETAM	8680	2600	4430
CHUCK ROCK	7956	2385	4060
COOL SPOT	7956	2385	....
CRUE BALL	6948	2085	3545
DAVID ROBINSON'S	6100	1830	3120
DE CAP ATTACK	6400	1920	3265
DESERT STRIKE	7513	2255	3835
DOUBLE DRAGON'S	7956	2385	....
DRAGON FURY	8390	2515	4280
DUNGEONS & DRAGONS	6578	1970	3355
ECO THE DULPHIN	6400	1920	3548
EL VIENTO	6190	1855	3155
ELEMENTAL MASTER	7590	2275	3870
EMPIERE OF STEEL	7817	2345	3990
EUROPEAN CLUB SOCCER	7190	2155	3665
EVANDER HOLYFIELD BOXING	6345	1900	3235
EX-MUTANTS	6400	1920	3265
F22 - INTERCEPTOR	6900	2070	3930
FATAL FURY	8390	2515	....
FERRARI GRAND PRIX CHALLEN	5485	1645	2745
FLASHBACK	8600	2580	....
FLINSTONES	7956	2385	....
FORGOTTEN WORLDS	5485	1645	2745
G-LOC	4190	1255	2145
GALAXY FORCE II	6513	1950	3325
GHOSBUSTER	5840	1755	2980
GHOULS'N GHOST	6900	2070	3930
GOLDEN AXE	5900	1800	3190
GOLDEN AXE 2	6900	2070	3930
GOLDEN AXE 3	7515	2250	....
GREAT WALDO SEARCH	6513	1950	3325
GREEN DOG	5850	1750	2985
HELL FIRE	6190	1855	3155
HERZOG ZWET	6513	1950	3325
HOME ALONE	6400	1920	3265
HUMANS	8100	2430	4135
INDIANA JONES CRUSADE	7513	2250	3835
JAMES BOND 007	7100	2130	....
JAMES POND II	6515	1950	3325
JOE MONTANA II	5900	1800	3190
JOSE MONTANA'93	6985	2095	3565
JOHN MADDEN'92	5900	1800	3190
JOHN MADDEN'93	6400	1920	3265
JORDAN VS. BIRD	6078	1820	3100
JUNGLE STRIKE	9500	2850	......
KAGEKI	6078	1820	3100
KID CHAMALEON	6190	1855	3155
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	5850	1750	2985
LEGEND OF GALAHAD	6190	1855	3155
LHX ATTACK CHOPPER	6948	2085	3545
LOTUS TURBO CHALLENGER	6400	1920	3265
M-1 ABRAMS BATTLE TANK	6513	1955	3325
MARBLE MADNES	7170	2120	3610
MEGAGAMES I (3 EN 1)	....	3090	4890
MERCS	5485	1645	2795
MOONWALKER	5900	1200	2990
MS PAC MAN	7513	2250	3835
MUHAMMAD ALI BOXING	7956	2385	....
MUTANT LEAGUE SOCCER	7956	2385	4060
MYSTIC DEFENDER	6400	1920	3265
NHLPA HOCKEY'93	6948	2080	3545
OUT OF THIS WORLD	7956	2385	4060
OUT RUN	4190	1255	2145
P.G.A. GOLF 2	6948	2085	3545
PHANTASY STAR III	7956	2385	4060
PHELIOS	7290	2185	3715
POWER MONGER	7513	2255	3835
PREDATOR II	6400	1920	3265
QUACKSHOT	7515	2250	3835
RAIDEN TRAD	7956	2385	4055
RASTAN SAGA II	5900	1800	3190
RBI BASEBALL 3	7513	2250	3835
RBI BASEBALL 4	7513	2250	3835
REVENGE OF SHINOBI	4190	1255	2145
RINGS OF POWER	6890	2065	3515
RISKY WOODS	6400	1920	3265
ROAD RASH 2	6400	1920	3548
ROLLING THUNDER 2	7955	2385	4060
ROLO TO THE RESCUE	6513	1955	3325
SHADOW OF THE BEAST	7190	2155	3665
SHADOW OF THE BEAST 2	6400	1920	3265
SHINING IN THE DARKNESS	6495	2085	3560
SIDE POCKET	6190	1855	3155
SONIC 2	6590	1075	3695
'SONIC THE HEDOGHOG	6513	935	1980
SPACE HARRIER II	4190	1255	2145
SPIDERMAN	5900	1800	3190
SPLATTER HOUSE	6186	1855	3155
STEEI TALONS	6400	1920	3265
STREET OF RAGE	5990	1790	3090
STREET OF RAGE 2	6400	1920	3265
STRIDER	7956	2385	4060
SUPER HANG ON	4190	1255	2145
SUPER SMASH T.V.	6190	1855	315
SUPER THUNDER BLADE	6513	1955	3325
SUPERMAN	7900	2370	....
TALESPIN	6400	1920	3265
TASK FORCE HARRIER	6513	1955	3325
TAZMANIA	6186	1855	3155
TEAM USA BASKETBALL	7513	2250	3835
TERMINATOR	6700	2010	3420
TERMINATOR 2	7590	2275	3870
THE AQUATIC GAMES	7956	2385	4060
THE SIMPSONS VS. MUTANTS	5850	1750	2985
THUNDER FORCE III	6590	1975	3750
THUNDER FORCE IV	6900	2070	3930
TINY TOONS	6400	1920	....
TONY LARUSSA BASEBALL	7956	2385	4060
TURBO OUT RUN	5850	1750	2985
TWINKLE TALE	5450	1635	2800
UNIVERSAL SOLDIER	6513	1950	3325
VALIS III	7290	2185	3715
WHERE IN TIME CARMEN S.D.	7956	2385	4055
WHIP RUSH	6890	2065	3515
WONDER BOY 3	6400	1920	3265
WORLD CHAMP SOCCER	7690	2305	3925
WORLD CUP SOCCER	7190	2155	3665
WORLD OF ILUSION	7513	2250	3835
WORLD TROPHY SOCCER	8100	2430	4135
WWF WRESTLEMANIA	6400	1920	3265

GAME GEAR

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ALIENS 3	4490	1345	2290
AX BATTLER	3900	1170	1989
BART SIMPSON VS. MUTANTS	4595	1375	2345
BATTER UP	3900	1170	1989
CHAKAN	4490	1345	2290
CHESSMASTER	3900	1170	1989
CHUCK ROCK	4490	1345	2290
CLUTCH HITTER	4490	1345	2290
CRYSTAL WARRIORS	3900	1170	1989
DEVILISH	4190	1255	2140
DONALD DUCK	4595	1375	2345
DRAGON CRYSTAL	3900	1170	1989
EVANDER HOLYFIELD BOX.	4690	1405	2395
FANTASY ZONE	3900	1170	1989
FOREMAN,S KO BOXING	4595	1375	2345
G-LOCK	4390	1315	2240
HALLEY WARS	3900	1170	1989
HUMANS	4595	1375	2345
INDIANA JONES	4490	1345	2290
JUNCTION	3900	1170	1989
KRUSTY'S FUN HOUSE	4595	1375	2345
LA SIRENITA	4490	1345	2290
LAND OF ILUSION	4595	1375	2345
LEMMINGS	4490	1345	2290
NINJA GAIDEN	3900	1170	1989
OLYMPIC GOLD	4490	1345	2290
OUT RUN	4490	1345	2290
OUT RUN EUROPA	4590	1375	2340
PENGO	3900	1170	1989
POPILS	3900	1170	1989
PREDATOR 2	4690	1405	2395
PRINCE OF PERSIA	4490	1345	2290
PSYCHIC WORLD	3900	1170	1989
PUT AND PUTTER	3900	1170	1989
RC GRAND PRINX	4595	1375	2345
SHINOBI 2	4490	1345	2290
SLIDER	4190	1255	2140
SONIC	4190	1255	2140
SONIC 2	4595	1375	2345
SPACE HARRIER	3390	1015	1730
SPIDERMAN	3900	1170	1989
STREET OF RAGE	4490	1345	2290
SUPER KICK OFF	4690	1405	2390
SUPER MONACO G.P.	4490	1345	2290
SUPER OFF ROAD	4490	1345	2290
SUPER SMASH T.V.	3900	1170	1989
TALESPIN	4690	1400	2390
TAZMANIA	4490	1345	2290
THE TERMINATOR	4490	1345	2290
WONDERBOY	3900	1170	1989
WONDERBOY 2	4490	1345	2290
WOODY POP	3900	1170	1989
WORLD CLASS GOLF	3900	1170	1989

MASTER SYSTEM

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ACTION FIGHTER	2760	900	1800
AERIAL ASSAULT	....	950	1800
AFTER BURNER	2990	900	1810
AIR RESCUE	3570	980	1890
ALIEN 3	3800	1100	2850
ASSAULT CITY	2750	955	1890
ASTERIX	4375	1645	3125
BANK PANIC	2590	945	1890
BATTLE OUT RUN	2695	985	1975
BONANZA BROS	3520	990	2010
CALIFORNIA GAMES	3490	1120	2390
CASTLE OF ILUSION	4375	1645	3125
CHAMPION OF EUROPE	3680	1010	2190
CHASE H.Q.	....	920	1860
CHUCK ROCK	3980	1380	2475
CYBER SHINOBI	2790	990	1995
CYBOR HUNTER	....	900	1800
DANAN JUNGLE FIGHTER	....	1445	2745
DICK TRACY	3370	990	1900
DONALD DUCK	4375	1645	3125
DYNAMITE DUKE	....	1100	2475
E-SWAT	2850	900	1800
FLINTSTONES	3670	1120	2230
FORGOTTEN WORLD	2790	975	1900
GAIND GROUND	....	975	1900
GALAXY FORCE	....	900	1800
GAUNLET	3700	1120	2450
GHOSBUSTER	....	980	1970
GOLDEN AXE	3390	1120	2150
IMPOSSIBLE MISSION	3740	1190	2380
INDIANA JONES	3800	1100	2745
KLAX	3570	990	1950
LASER GHOST	3280	1030	2120
MASTER OF DARKNESS	3710	1500	2390
MERCS	....	1100	2470
MOONWALKER	....	1120	2670
NINJA	2690	890	1780
NINJA GAIDEN	3590	1060	2120
OLYMPIC GOLD	3720	1070	2230
OPERATION WOLF	3190	945	1990
OUT RUN	2850	900	1800
PAC MANIA	....	930	1860
PARLOUR GAMES	....	900	1800
PREDATOR 2	3190	1120	2190
PRO WRESTLING	3240	1050	2390
PRO WRESTLING	2490	800	1600
PSYCHIC WORLD	3470	1010	2100
R.C. GRAND PRIX	....	930	1860
RAINBOW ISLAND	3690	1480	2370
RAMBO III	....	1190	2380
RENEGADE	3790	1480	2480
RESCUE MISSION	2760	990	1900
SAGAIA	....	900	1800
SCRAMBLE SPIRITS	2590	995	1985
SEGA CHESS	2480	900	1870
SHANGHAI	2760	970	1890
SHINOBI	2790	960	1915
SHOOTING GALLERY	2690	980	1970
SIMPSONS	3580	995	1950
SONIC	....	1245	2365
SONIC II	....	1600	3040
SPACE GUN	3680	980	1980
SPECIAL CRIMINAL INVEST.	3680	990	1990
SPIDERMAN	3680	980	1960
STRIDER	3580	995	1990
SUPER KICK OFF	3900	1300	2595
SUPER MONACO G.P.	2695	990	1980
TENNIS ACE	2790	960	1970
TERMINATOR	3190	1120	2190
THE CYBER SHINOBI	2850	910	1830
THUNDER BLADE	2845	925	1810
TOM & JERRY	....	980	1990
WANTED	2680	990	1900
WIMBLEDON	3280	1100	2380
WONDERBOY III	....	1210	2190
WORLD CUP ITALIA'90	....	1245	2365

SUPER NINTENDO

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ACT RISER	7890	2365	....
AXELAY	8490	2545	4330
BATMAN RETURNS	9490	2845	....
BATTLE CLASH	6490	1945	3310
BLAZING SKIES	6300	1890	3190
BUBSY IN CLANS	8990	2690	....
BULLS VS BLAZERS	9490	2845	4840
CHESTER CHEETAM	9490	2845	....
COMBAT BASKETBALL	6490	1945	3310
COMBATRIDES	10490	3147	....
DINO CITTY	9490	2845	....
DOOMSDAY WARRIOR	9490	2845	....
DRAGON BALL Z	11990	3597	5100
DRAGON BALL Z2	15400	4620	8300
DRAGON'S LAIR	9490	2845	4840
EART DEFENSE FORCE	7890	2365	4025
FATAL FURY	9490	2845	....
FINAL FIGHT II	13480	4100	7790
GEORGE FOREMAN'S KO BOX.	10490	3147	5350
GOAL	9490	2845	4840
GODS	9490	2845	4840
GRADIUS III	6490	1945	3310
GUN FORCE	9490	2845	4840
HOME ALONE 2	7890	2365	4025
HUNT FOR RED OCTOBER	8990	2695	4600
JOE & MAC CAVERMAN	9490	2845	4840
JOHN MADDEN'93	8490	2545	....
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	8300	2490	4235
LETHAL WEAPON	7890	2365	4025
MAGICAL QUEST MICKEY	11990	3597	....
MYSTICAL NINJA	9490	2845	4840
OUTLANDER	8490	2545	4330
PAPERBOY 2	8490	2545	4330
PIT-FIHGTER	6490	1945	3310
PRINCE OF PERSIA	9490	2845	4840
RANMA 1/2 (II)	15990	4795	8190
ROBOCOP 3	8990	2695	4600
ROCKETER	7890	2365	4025
SONIC BLAST MAN	8490	2545	4330
STAR FOX	9090	2725	....
STREET COMBAT	8490	2545	....
STREET FIHGTER 2	9490	2845	4840
STREET FIHGTER 2-TURBO	16890	5065	9625
STREET FIHGTER 3	10490	3147	5350
SUPER ADVENTURE ISLAND	8490	2545	4330
SUPER CASTELVANIA IV	8990	2695	4600
SUPER CONFLICT	9090	2725	4635
SUPER R-TYPE	6490	1945	3310
SUPER SMASH T.V.	8490	2545	4330
SUPER STAR WARS	9490	2845	....
SUPER TURTLE IV	9490	2845	4840
SUPER VALIS IV	10490	3147	5350
SUPER WRESTLMANIA	8990	2695	4600
TAZMANIA	7990	2390	4190
TERMINATOR	9490	2845	4840
TERMINATOR 2	9990	2995	5095
TINY TOON	7890	2365	4025
WAYNES WORLD	9490	2845	....
WORLD LEAGUE SOCCER	8490	2545	....
X-ZONE	6490	1945	3310

GAME BOY

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
BART SIMPSON	3440	1030	1955
BASEBALL	3225	965	1900
BATMAN 2	2615	785	1660
BATTLE TOADS	3590	1075	2130
BATTLE UNIT ZEOTH	3440	1030	1955
BILL & TED'S ADVENTURE	3590	1075	2130
BIONIC BATTLER	3225	965	1900
BOXXLE	3225	965	1900
BUBBLE BOBBLE	2925	875	1660
BUBBLE GHOST	2190	655	1245
CAESAR PALACE	2175	650	1235
CRYSTAL QUEST	2925	875	1660
DICK TRACY	2925	875	1660
DOUBLE DRAGON 2	3225	965	1900
DOUBLE DRAGON 3	3225	965	1900
DUCK TALES	3225	965	1900
FINAL FANTASY 2	3225	965	1900
FLIPULL	2190	655	1245
FOOTBALL	2725	815	1545
FORTIFIELD ZONE	3225	965	1900
GEORGE'S FOREMAN KO BOX.	3225	965	1900
GOLF	2190	655	1245
GRADIUS INTERSTELAR	3225	965	1900
HOME ALONE 2	3440	1030	1955
HUDSON HAWK	3440	1030	1955
JEEP JAMPBOREE	3225	965	1900
KLAX	2390	715	1355
KUNG-FU MASTER	2615	785	1490
KWIRK	2925	875	1665
LAZLO'S LEAP	3225	965	1900
LOOPZ	3225	965	1990
MEGAMAN 2	2765	825	1565
METROID 2	3225	965	1900
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	3440	1030	1955
MISSILE COMMAND	3225	965	1900
NAIL'N SCALE	3150	945	1780
NINJA GAIDEN	2615	785	1660
NINJA TARO	3440	1030	1955

IMPORTANTE

Si desea vender o cambiar, enviar los juegos a RENT-A-GAME. Indicando claramente sus datos, juego que envía y títulos por los que desea cambiarlos. Por favor no manden dinero ni sellos de correos.

La 1ª columna indica juegos nuevos, la 2ª el precio a cómo los compramos y la 3ª a cómo los vendemos usados.

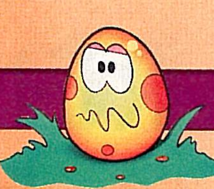
NOMBRE ____________________

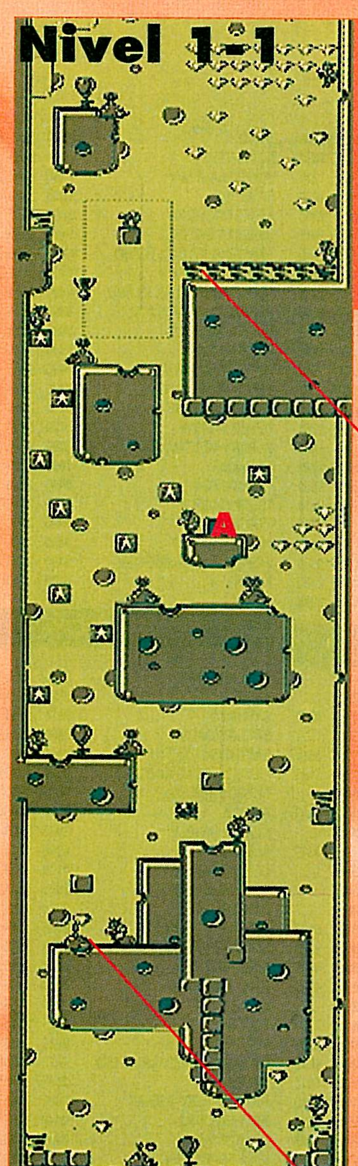
CALLE ____________________ NUM. ______ PISO ______ LETRA ______

POBLACION ____________________ C.P. ______ PROVINCIA ______

TELEFONO ____________________

☐ Envío los siguientes juegos usados:	CANT.	SISTEMA
☐ Quiero los siguientes juegos ☐ USADOS ☐ NUEVOS		





Este nivel se centra en la idea de un mundo hecho de queso, caracterizado por esconder salas secretas en sitios insospechados. Como en los demás niveles, esta sección se puede completar localizando algunos globos y picoteándolos, permitiendo que floten. Cuando pique el último globo, Alfred subirá con él.

Salta hacia arriba con el muelle lo que te permitirá recoger muchas joyas para añadir a tu puntuación. Con estos muelles también podrás coger el globo de la plataforma de la izquierda.

Los ratones de cuerda pueden ser difíciles de pasar. Puedes engañarlos con comida o, si no tienes nada, puedes saltar en el aire y caer sobre ellos para romperlos.

Sala Oculta

WARP ROOM
2 3 4 5

La sala oculta te ofrece todo lo que tu corazón puede desear para los próximos cuatro niveles.
Hay otra sala oculta en el nivel cuatro que te permite llegar al nivel nueve.

En tu camino hacia la puerta de la sala oculta encontrarás una vida extra bajo la forma de un huevo que pide auxilio.

Saltando de uno a otro ascensor podrás atravesar sin problemas esta sección, mientras recoges la joyas. O puedes cruzar de una vez con un gran salto.

Aquí está el bloque escondido que activarás golpeando con algo de comida. Salta sobre él, luego arriba y fuera de la pantalla. Ahora camina por la parte alta de la pantalla hacia la puerta que descubriste en el otro lado.

Nivel 1-2

B A

Este es el camino a la sala oculta. Salta hacia arriba mientras presionas Derecha y podrás atravesar la pared como si no estuviese ahí.

En esta zona hay dos salas secretas.
Una contiene pienso para pollos que podrás disparar al ratón y la otra te lleva a otra sala. Podrás ganar muchos puntos si recoges las joyas que están dispersas por ahí.

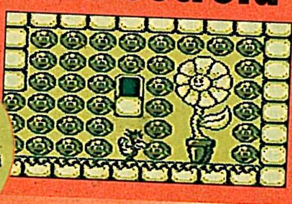
Lanzar a Alfred sobre un muelle como éste te llevará a la parte derecha de lo alto de la pantalla. Podrás descubrir una puerta secreta que da a una sala si has saltado lo suficiente.

En tu loca carrera hacia lo alto podrías olvidarte de estos puntos extra. Pero detenerse en cualquier parte de esta sección tendría nefastas consecuencias para tus plumas.



La entrada a la sala oculta es muy difícil porque tienes que ir desde la parte baja de la derecha a la parte alta en cuestión de segundos. Si fallas, serás hecho pedazos por la sierra de cadena que se mueve por la parte alta de la pantalla.

Sala Secreta



Cuando entres, te recibirá una flor que quiere hablar contigo por teléfono.
Ve hasta el teléfono y la flor te recompensará con comida para pollos.
Trágatela y cuando regreses a la sección principal podrás disparar a los malos con el botón B.

ALFRED CHICKEN™
PRESS START

Fin de Nivel

Esta pantalla es común a todos los finales de nivel. Una vez que has liberado al último globo, flotarás a este punto a través de una pequeña sección de bonos. Todo lo que tienes que hacer es flotar en tantas cajas de regalos como puedas.
Luego, irás al siguiente nivel.

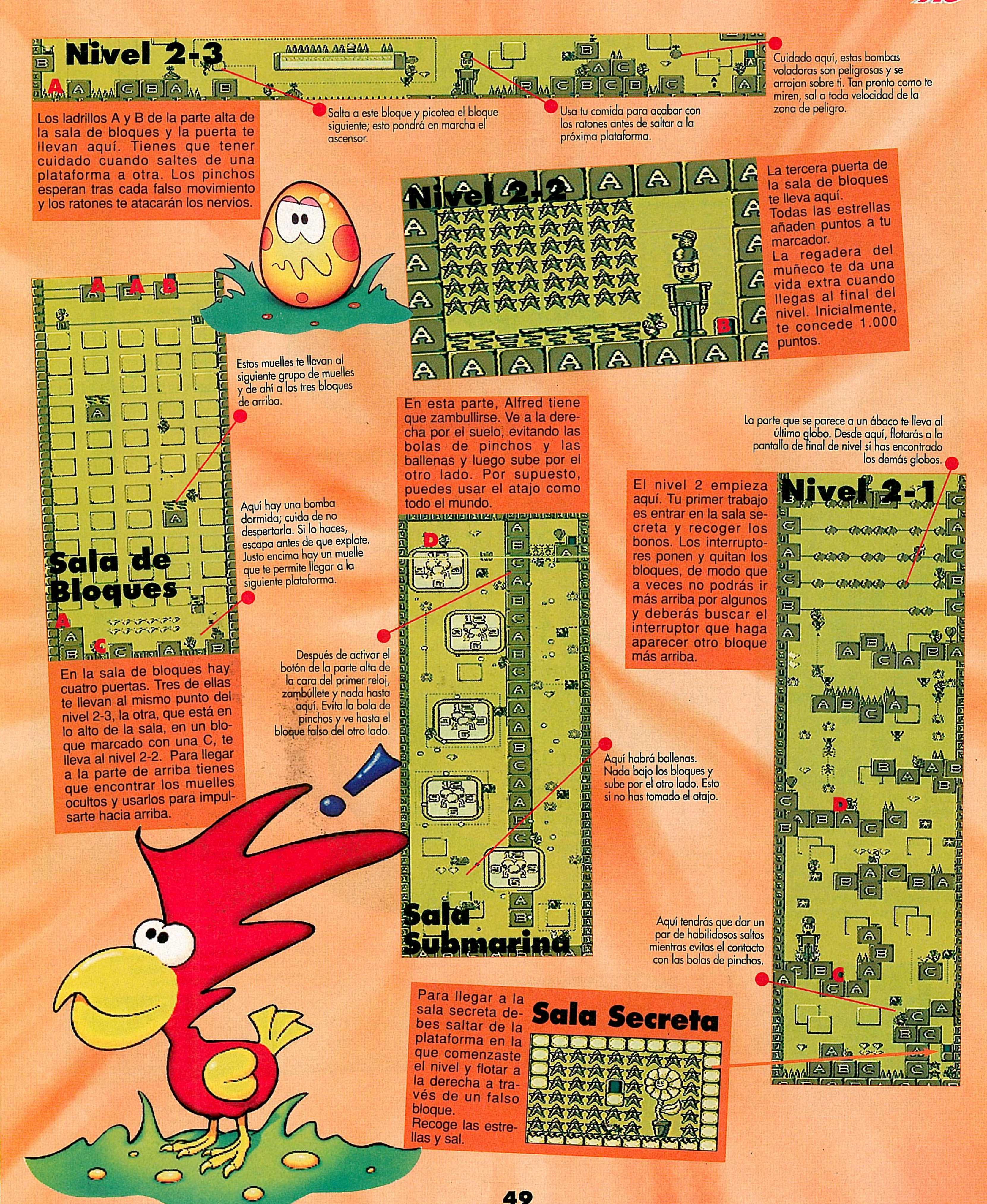


Desde que el tiempo es tiempo, los estudiosos y los filósofos han discutido sobre la cuestión de qué fue primero: el huevo o la gallina. Pero, ¿a quién le importa? Hablemos de Alfred Chicken. Se trata de un ave de armas tomar. La gente de Mindscape ha liberado un grupo de aves inmortales en el corral de la Game Boy. A través de 11 enormes niveles, Alfred pateará a todo tipo de enemigos, rescatando a simples polluelos de un destino seguro y comiendo tanto pienso como le sea posible. Alfred, de hecho, sólo se inclina ante un grupo de gente, unos pocos elegidos de Super XS. Así que ¿por qué cruzó el pollo la carretera? Para comprar un ejemplar de su revista favorita.

GAME BOY

GAME BOY ALFRED CHICKEN

ALFRED CHICKEN



Nivel 2-3

Los ladrillos A y B de la parte alta de la sala de bloques y la puerta te llevan aquí. Tienes que tener cuidado cuando saltes de una plataforma a otra. Los pinchos esperan tras cada falso movimiento y los ratones te atacarán los nervios.

Salta a este bloque y picotea el bloque siguiente; esto pondrá en marcha el ascensor.

Usa tu comida para acabar con los ratones antes de saltar a la próxima plataforma.

Cuidado aquí, estas bombas voladoras son peligrosas y se arrojan sobre ti. Tan pronto como te miren, sal a toda velocidad de la zona de peligro.

Nivel 2-2

La tercera puerta de la sala de bloques te lleva aquí. Todas las estrellas añaden puntos a tu marcador. La regadera del muñeco te da una vida extra cuando llegas al final del nivel. Inicialmente, te concede 1.000 puntos.

Sala de Bloques

Estos muelles te llevan al siguiente grupo de muelles y de ahí a los tres bloques de arriba.

Aquí hay una bomba dormida; cuida de no despertarla. Si lo haces, escapa antes de que explote. Justo encima hay un muelle que te permite llegar a la siguiente plataforma.

En la sala de bloques hay cuatro puertas. Tres de ellas te llevan al mismo punto del nivel 2-3, la otra, que está en lo alto de la sala, en un bloque marcado con una C, te lleva al nivel 2-2. Para llegar a la parte de arriba tienes que encontrar los muelles ocultos y usarlos para impulsarte hacia arriba.

Sala Submarina

En esta parte, Alfred tiene que zambullirse. Ve a la derecha por el suelo, evitando las bolas de pinchos y las ballenas y luego sube por el otro lado. Por supuesto, puedes usar el atajo como todo el mundo.

Después de activar el botón de la parte alta de la cara del primer reloj, zambúllete y nada hasta aquí. Evita la bola de pinchos y ve hasta el bloque falso del otro lado.

Aquí habrá ballenas. Nada bajo los bloques y sube por el otro lado. Esto si no has tomado el atajo.

Nivel 2-1

La parte que se parece a un ábaco te lleva al último globo. Desde aquí, flotarás a la pantalla de final de nivel si has encontrado los demás globos.

El nivel 2 empieza aquí. Tu primer trabajo es entrar en la sala secreta y recoger los bonos. Los interruptores ponen y quitan los bloques, de modo que a veces no podrás ir más arriba por algunos y deberás buscar el interruptor que haga aparecer otro bloque más arriba.

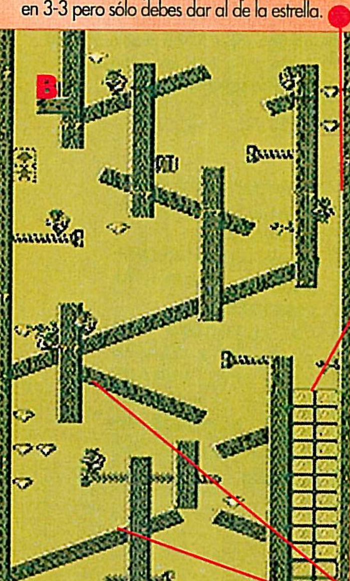
Aquí tendrás que dar un par de habilidosos saltos mientras evitas el contacto con las bolas de pinchos.

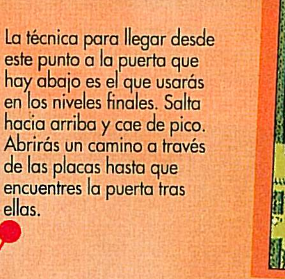
Sala Secreta

Para llegar a la sala secreta debes saltar de la plataforma en la que comenzaste el nivel y flotar a la derecha a través de un falso bloque. Recoge las estrellas y sal.



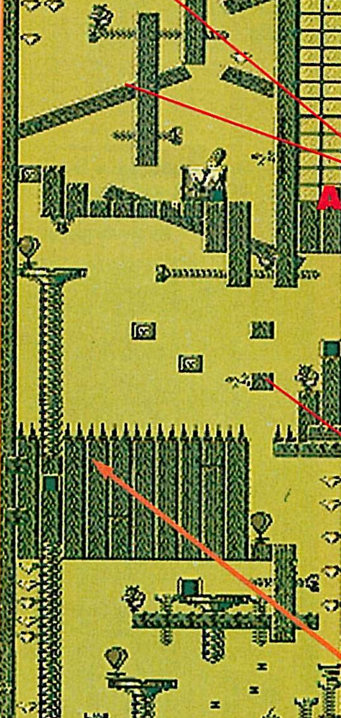
Para llegar a la puerta debes activar el interruptor para conectar el bloque. Los interruptores están en 3-3 pero sólo debes dar al de la estrella.





La técnica para llegar desde este punto a la puerta que hay abajo es el que usarás en los niveles finales. Salta hacia arriba y cae de pico. Abrirás un camino a través de las placas hasta que encuentres la puerta tras ellas.

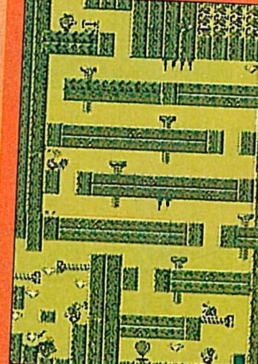
Por toda esta sala hay caracoles y botes que disparan bolas dentadas hacia ti. Evita las bolas y usa el método del picoteo para deshacerte de los caracoles.



Salta desde este bloque sobre el de la izquierda. Esto parecerá que te lleva a un horroroso destino, pero entre los pinchos de debajo hay un pasaje oculto hacia la primera sala oculta.

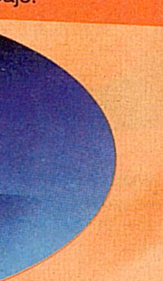
Nivel 3-1

El nivel tres parece un experimento de carpintería que salió mal. Tienes que saltar sobre algunos tornillos y vigas de madera y evitar algunos afilados clavos. Una vez más, las salas secretas son abundantes así como desagradables enemigos que tratarán de acabar contigo.



Sala Secreta 2

Busca el camino hasta la parte alta de la pantalla, hasta la plataforma con la flecha. Hay dos pasajes secretos. Uno está en la dirección de la flecha y es un camino directo a través de la pared de madera. El otro te lleva abajo a la sección de la izquierda del comienzo. Para usar este pasaje secreto, salta hacia arriba y fuera de la pantalla; luego flotarás hacia abajo.





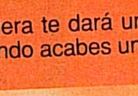
Vidas Extra



Para conseguir una vida extra tienes que rescatar al huevo.



La regadera te dará una vida más cuando acabes un nivel.

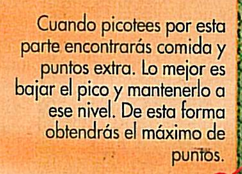




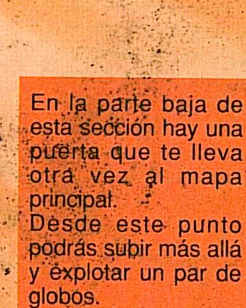
Sala Secreta 1

Otra vez, la sala secreta te proporciona munición a través de los diferentes tipos de comida para pollos. También hay vidas extra ocultas que puedes hallar mientras recoges comida.

Puedes encontrar otra habitación secreta saltando sobre la posición de comienzo y luego yendo arriba. Alfred tiene que golpear la base con su cabeza hasta que aparezca la puerta.



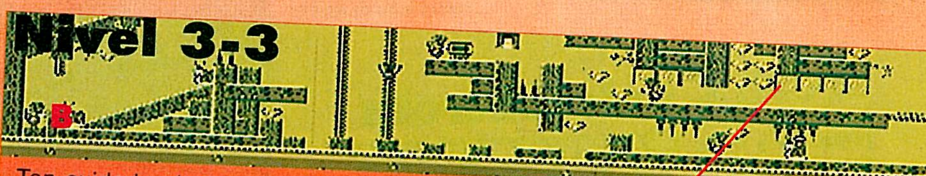
Cuando picotees por esta parte encontrarás comida y puntos extra. Lo mejor es bajar el pico y mantenerlo a ese nivel. De esta forma obtendrás el máximo de puntos.



3-2

En la parte baja de esta sección hay una puerta que te lleva otra vez al mapa principal. Desde este punto podrás subir más allá y explotar un par de globos.

Nivel 3-3



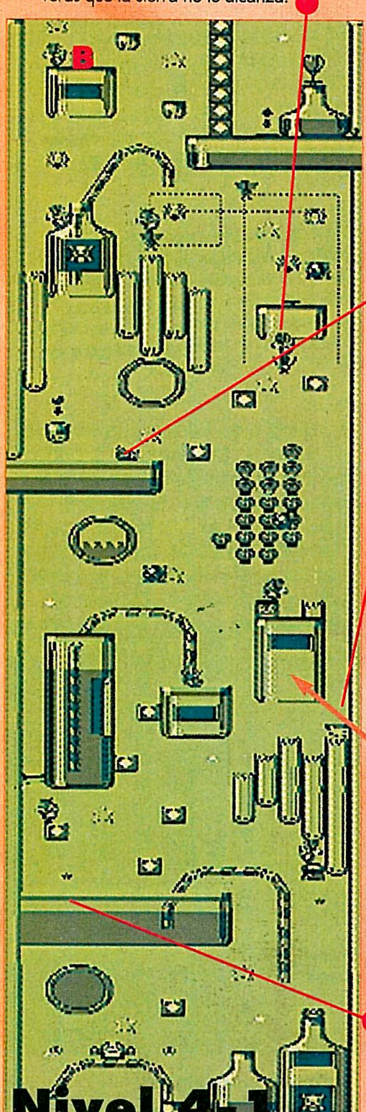
Después de activar el interruptor de la plataforma más baja, podrás hacer estos saltos. Evita las bolas de pinchos y muévete rápidamente.

Ten cuidado al atravesar esta sección. Te esperan algunos saltos complicados así como enemigos en grandes cantidades. El objetivo es encontrar el fin y utilizar los interruptores.

Rompe estos bloques con tu pico de acero y recoge los bonos que te esperan.

Ve al final y sólo pulsa el interruptor de arriba. Si conectas los dos no podrás continuar por el mapa principal.

Muévete rápido desde el punto donde paraste la sierra porque la madera no la sujetará mucho tiempo. Si puedes llegar aquí, verás que la sierra no te alcanza.



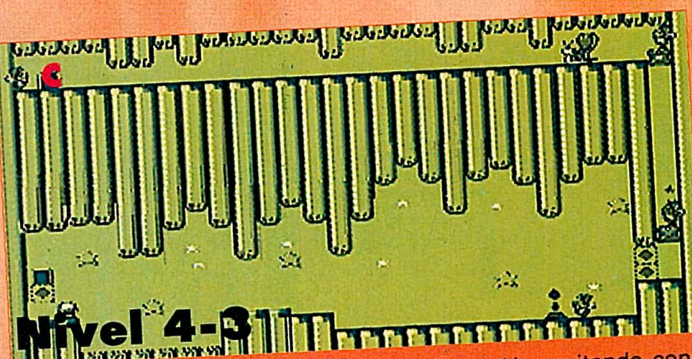
Si has llegado a este punto, puedes poner la madera en el recorrido de la sierra. Sólo tienes que ir a la madera y ella parará la sierra. ¡Hurra!

Salta sobre el borde y aparecerá un muelle. Pulsa IZQUIERDA e irás al centro de la caja. Pulsa ARRIBA y aparecerá una puerta. Vuelve abajo al muelle y otra vez arriba a la puerta por la que ahora podrás entrar.

El interruptor para hacer aparecer los bloques de arriba está guardado por tres caracoles. Acaba con ellos con el pico y conecta el interruptor.

Nivel 4-1

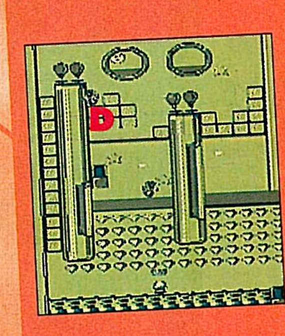
Este es un nivel difícil, con tan sólo unos segundos para llegar a lo alto antes de que la sierra de cadena acabe contigo. En un punto determinado podrás entrar en una sala secreta. Un poco más arriba podrás detener el movimiento de la sierra, colocando una pieza de madera en su camino.



Nivel 4-3

Busca el camino hasta lo alto de esta sección, evitando con cuidado los caracoles. La puerta de arriba te lleva al inicio de una gran botella donde podrás caer libremente y recoger comida.

Sala Secreta



Explota los dos primeros globos y luego picotea el segundo grupo de bloques. Esto te permitirá entrar a la habitación de abajo. Salta hasta que aparezca la puerta. Esta puerta es la que lleva a la segunda sala escondida. Si explotas el segundo grupo de globos serás transportado al quinto nivel. Si vas más allá de los globos y picas al suelo, encontrarás un grupo de muelles y muchas joyas. También hay dos vidas extra.

4-2



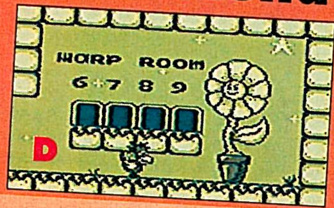
Sube hasta lo más alto y luego camina hacia la salida.

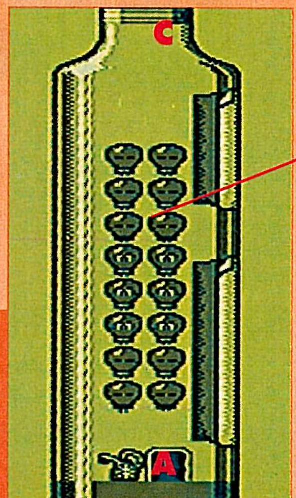
Salta en los botes de gaseosa y la sierra de cadena te cogerá. Los botes de gaseosa te lanzan hacia arriba, así que, a la primera oportunidad salta al próximo.

En esta sección vuelve la emoción. La pesada sierra de cadena está aquí de nuevo y tiene la intención de poner tus restos en el gancho más alto de la carnicería.

Sala Oculta

La segunda sala oculta te puede transportar del sexto nivel al noveno. Es una opción especialmente útil, ya que significa que no tendrás que atravesar todos estos niveles.



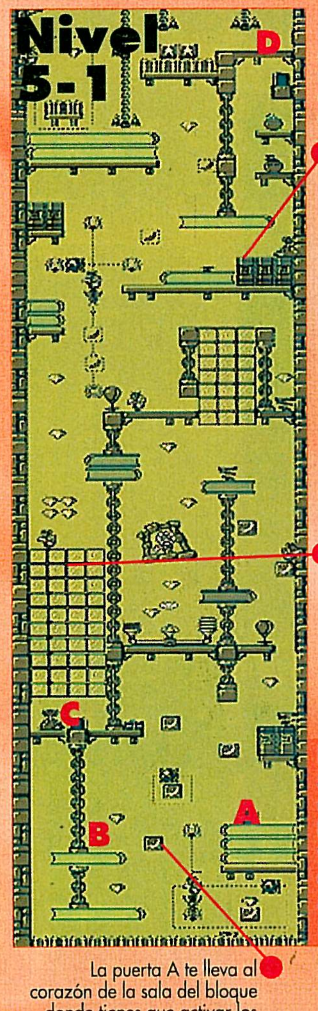


Estarás en caída libre, de modo que pulsa el botón B y en lugar de caer como un plomo, flotarás como deben hacerlo los pollos.

Después de recoger tanta comida como puedas, tendrás que alcanzar una regadera en la base de la botella. La puerta de salida te lleva al mapa principal.



Nivel 5-1



Picotea a través de este grupo de bloques vía los muelles de abajo. Luego continúa hasta liberar al globo.

Picotea a través de estos bloques para hallar la puerta de abajo. Esta puerta te lleva a la habitación del gran bloque.

El nivel cinco es un anticipo de lo que vas a encontrar después. Los bloques con caras felices y tristes se pueden usar como herramientas para activar interruptores y hay mucho que picar.

La puerta A te lleva al corazón de la sala del bloque donde tienes que activar los bloques cada vez más afilados.

Sala de la Bola de Pinchos

Ve hacia lo alto de la sala con este ascensor, luego intenta hacer que la bola te siga a través de los bloques de caras.

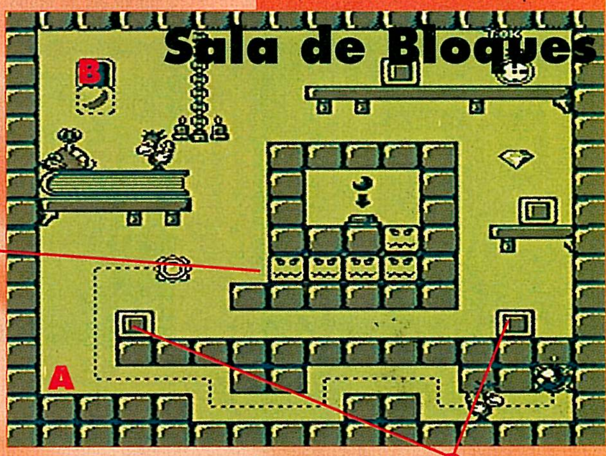
Picotear los bloques de caras conectará la bola de pinchos que será atraída por ti. Este es el método para conectar el interruptor de arriba a la derecha de la sala. Ten cuidado cuando hagas esto y asegúrate de que siempre haya algo entre la bola y tú.

Lleva la bola a este punto golpeando los bloques y quedándote en el extremo izquierdo de las caras. Cuando la bola esté cerca, ve a la derecha para que la bola llegue bajo la plataforma de bloques. Ve a la derecha y pica en los bloques para que la bola caiga en el interruptor.

Cuando hayas conectado el interruptor de la estrella, baja hasta aquí y ve hacia la puerta. Esto te llevará al techo de la primera sala.

En esta sala tienes que cogerle el truco a una bola de pinchos de control remoto. Los bloques tienen flechas y navegar entre ellos es el método para llevarlos desde su punto de salida hasta el centro y matarlos, conectando el interruptor.

Sala de Bloques



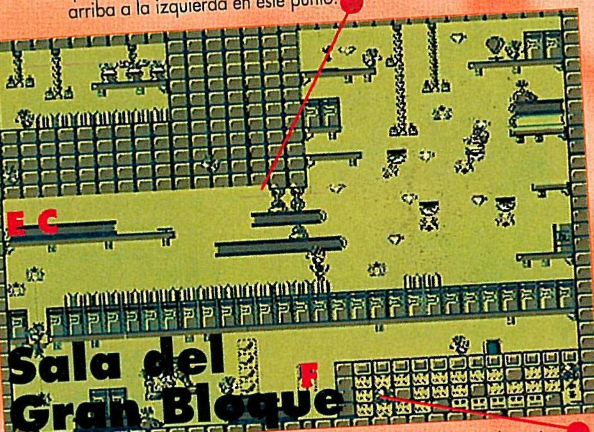
Cuando la bola esté en espacio abierto, usa los mismos bloques para dirigirla hasta aquí y alcanzar el interruptor. Cuando la bola llegue al interruptor, da un picotazo final para que lo conecte.

Ir entre estos bloques de dos direcciones permite sacar la bola de sus confines.

Sala del Gran Bloque

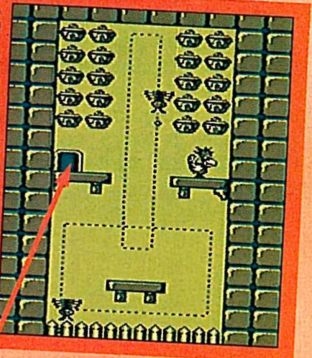
El pasaje secreto a las vidas extra empieza aquí. Puedes entrar saltando arriba a la izquierda en este punto.

Hay dos botones que presionar en esta zona, más otra bola de control remoto que manejar. Hay también un pasaje secreto que te lleva a tres vidas extra. ¡Muy interesante!



Dirige la bola de pinchos por el camino de la otra para hacer que caiga y presiona el botón del diamante. Luego sal por la puerta F.

Sala de Bonus



Aquí Alfred podrá hacerse con mucha comida. Cómela toda y disfruta a tope con el banquete. Sin embargo, dedica un momento a pensar en tus compañeros pollos que han caído prisioneros y que están aguardándote en el corral del Coronel Saunders.

Sala de las Caras

En la sala de las caras debes picar en las caras de forma similar a como lo hiciste en la sala de los bloques. Déjalas caer en los interruptores para conectar o desconectar una sección de bloques. Hay dos pasajes secretos y una vida extra.

Picotea estos bloques para desvelar un pasaje secreto a través del suelo a una sala debajo. Puedes encontrar un segundo pasaje a la izquierda de los muelles, saltando arriba a la izquierda. Irás a una pequeña sala con una vida extra.



Esta puerta te lleva a la sala del gran bloque para repetir lo que ya has hecho antes.

Si quieres continuar tu camino por esta sala, tendrás que haber pulsado los interruptores correspondientes en salas anteriores. Hay muchas bolas de pinchos a tener en cuenta, especialmente en la mitad superior.

Nivel 6-1

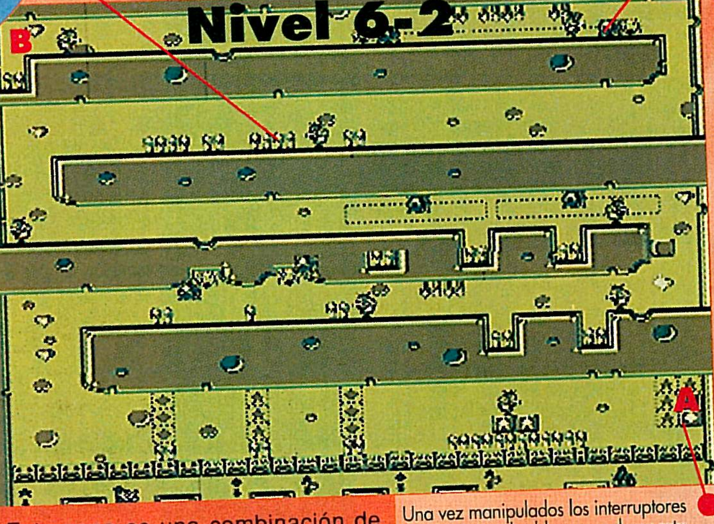
En esta plataforma puedes obtener una vida extra. Encima está el último globo que hay que liberar antes de regresar a los otros niveles.

Esta puerta te lleva a la sección 6-2. Para encontrar este punto, simplemente pulsa los botones que están en la plataforma inferior.

Salta sobre los pinchos sin preocuparte de los pinchos ocultos que podrían detenerte por el procedimiento de empalarte. Rebota en los muelles para localizar la puerta que lleva a la sala secreta.

Cuidado cuando saltes esta sección de pinchos. Un movimiento en falso y Alfred no podrá tener hijos en el futuro.

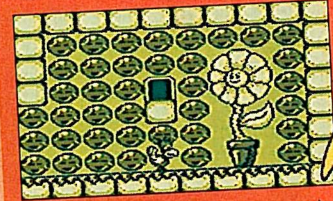
Para pasar la bola de pinchos, espera a la izquierda de este camino. Cuando alcance este punto y empiece a moverse, síguela. Cuanto más cerca estés de ella, más fácil será saltarla al final.



Esta zona es una combinación de saltos cuidadosos y rápidas reacciones. Caracoles rápidos y lentos te pondrán a prueba. Cuando llegues al fondo tendrás que utilizar una bola de control remoto para los interruptores.

Una vez manipulados los interruptores para usar los bloques, sal por esta puerta a la siguiente sección.

Sala Secreta



Otro banquete en una sala secreta. Coge toda la comida para poder reventar a estos malvados que se dirigen hacia ti desde arriba a la derecha.

6-3

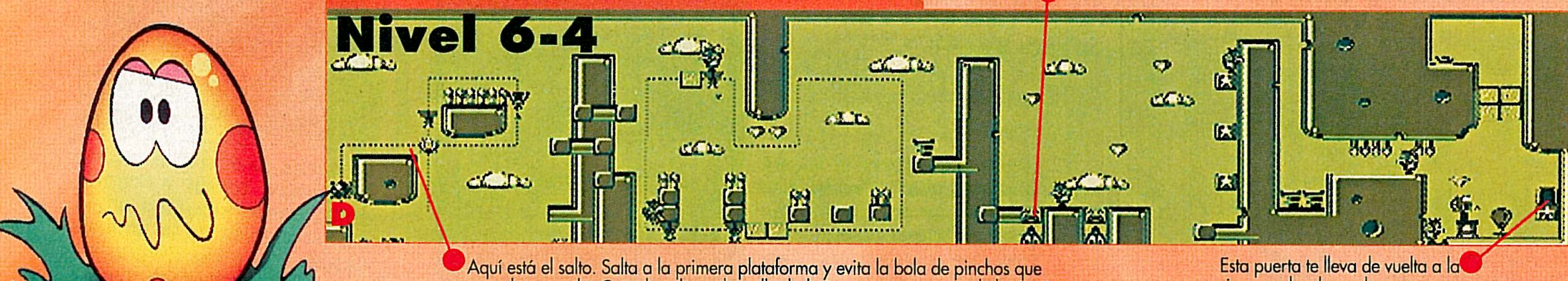
Colocada en esta difícil posición hay una vida extra. Si calculas bien es posible cogerla y volver a la bola, pero este movimiento es arriesgado y es mejor salir de la sala tan pronto como puedas.

Muévete hacia arriba de la sala, picoteando la bola, evitando ir a las plataformas y moviéndote a izquierda y derecha.

Cuando llegues a esta zona, encontrarás un globo que liberar y una bola de pinchos tras de ti que se enciende y apaga por los bloques de caras. Esta bola será atraída hacia ti cuando piques el bloque, lo que significa que tendrás que subir. Salta por encima a la derecha para hacer que el bloque suba y, antes de que choque contra ti, salta arriba y baja sobre él, mientras picas hacia abajo. Haz esto hasta llegar arriba.

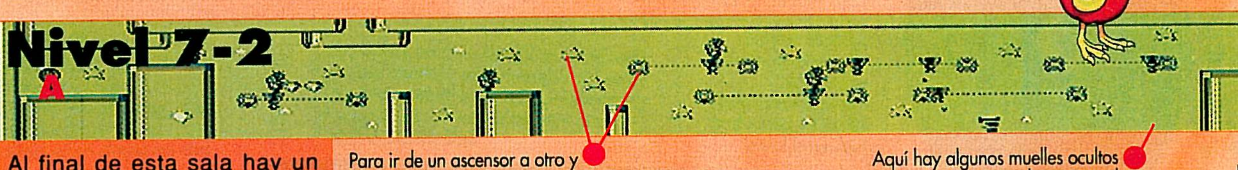
Este nivel requiere uno de los saltos más difíciles del juego. El tiempo es la esencia para completarlo, lo mismo que para el resto de saltos desde ahora. Después de él hay una sección de elevadores y otra de muelles.

Los interruptores encenderán los bloques de estrellas de la derecha. Hay dos con una bola para conectar cada uno. Pulsa sólo uno de ellos.



Aquí está el salto. Salta a la primera plataforma y evita la bola de pinchos que merodea por ahí. Cuando saltes sobre ella, habrá un ascensor cerca de la siguiente plataforma. Lo que tienes que hacer es saltar al ascensor y usarlo para lanzarte sobre la plataforma, sobre los pinchos y encima de un muelle oculto en el otro lado. Simple, ¿no?

Esta puerta te lleva de vuelta a la primera sala, de modo que ve por ella y acaba el nivel.

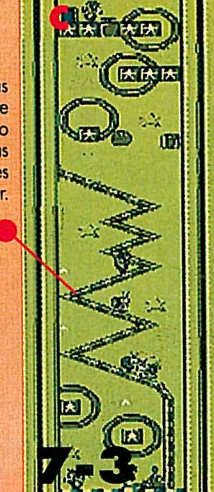


Al final de esta sala hay un puzzle para activar el botón. Golpeando los bloques en lo alto alterarás la dirección del bloque de pinchos de control remoto. Dirígelo contra la bola de pinchos y caerá sobre el botón, presionándolo.

Para ir de un ascensor a otro y de una plataforma a otra necesitas saltos muy precisos.

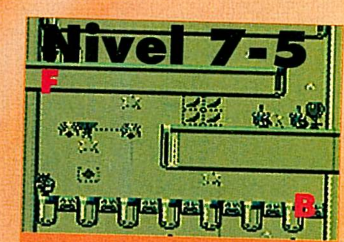
Aquí hay algunos muelles ocultos que te permiten un salto seguro al siguiente bloque.

Después de mover la bola hasta el botón, puedes salir a la siguiente zona.

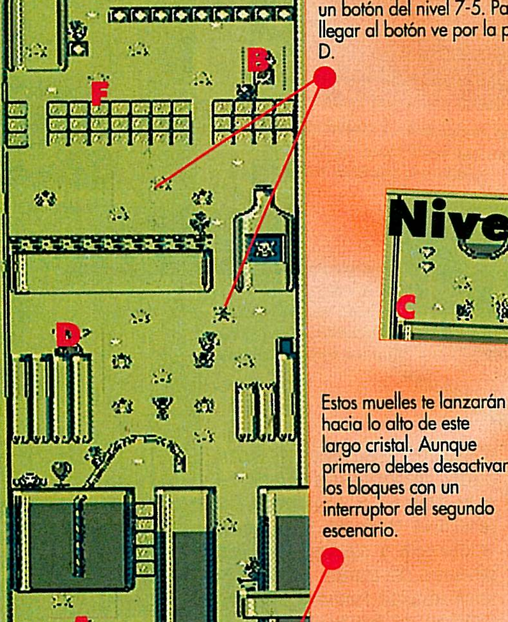


Si saltas arriba y bajas con el pico por delante desde el punto más alto de la cuesta, te deslizarás matando a los caracoles al bajar.

En el suelo de este nivel, activa el interruptor para encender los bloques de estrellas. Sube por la paja -picoteando a los caracoles- y la puerta de arriba te llevará a la zona 7-4.



Esta sala te lleva de vuelta a la sala principal, permitiéndote continuar tu camino hacia arriba para reventar el último globo e ir en busca del boss.



Estos bloques se conectan con un botón del nivel 7-5. Para llegar al botón ve por la puerta D.

Estos muelles te lanzarán hacia lo alto de este largo cristal. Aunque primero debes desactivar los bloques con un interruptor del segundo escenario.

En este nivel irás hacia y desde la primera sala en varias ocasiones. Los interruptores de otras secciones activan y desactivan bloques en este escenario. Esto te permite continuar, encontrar globos y matar a los malos.

Nivel 7-4

Salta desde el ascensor otra vez hasta esta marca en el segundo bloque de arranque de ascensor. Luego ve a la plataforma de la derecha y cae desde el borde. Te salvarás por un muelle oculto que te hará llegar hasta el podio del interruptor.

Arrancas el elevador picando en el bloque de al lado. Llega hasta aquí y luego salta sobre los tubos de ensayo rotos, encontrando al ascensor en el otro lado.

Al final de esta zona encontrarás dos botones. Desconecta el del diamante y conecta el otro. Esto te permitirá botar hacia arriba, hacia la puerta de lo más alto.

Nivel 8-1

Aquí hay una serie de ascensores que debes coger para llegar a lo alto. Tienes que saltar con cuidado y aterriza en el siguiente ascensor donde encontrarás una bola con pinchos.

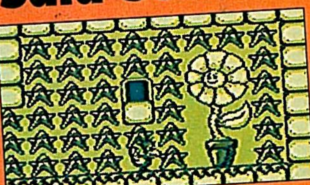
Estos ascensores te llevará a lo más alto. Volverás aquí en muchas ocasiones tras diversas bifurcaciones. Hay que localizar una sala secreta y saltos que se hacen cada vez más y más duros.

Guardian



En lugar de una sección de bonos antes de la pantalla final, tienes que derrotar a este guardián. Es cuestión de golpes continuos con comida mientras escapas a sus ataques.

Sala Secreta



La puerta de esta sala secreta se puede hallar saltando arriba desde el primer grupo de ascensores en la primera sección. Una vez dentro, las estrellas aumentarán mucho tu puntuación.



En las estrellas del principio de este nivel hay escrito un mensaje. Te indica dónde debes ir. Sigue su dirección y corre tan rápido como te permitan tus patas.



Cuando empiezas a correr, comienza a caer una gran persiana. Si no consigues que los bloques cambien a tiempo, estarás acabado.

Aquí hay una falsa línea de bloques que crea un pasaje a través de esta zona oculta. Activa los bloques de ambos lados para mantener fuera la persiana.

Nivel 8-3

Una larga y difícil sección, llena de caras de reloj para saltar. Yendo por la puerta de arriba a la izquierda podrás salir a la sala 1 y localizar el interruptor del diamante. Este activará los bloques de arriba a la derecha y abrirá el último grupo de salas.

Asegúrate de que el botón de la estrella está activado, sino no podrás saltar a la puerta.

De vuelta a esta sección, tras conectar el botón del diamante, busca el camino a este punto para el último salto. Hay varias bolas de pinchos muy rápidas dando vueltas, así que la agilidad es importante.

Hay una vida extra disponible aquí si puedes desactivar los bloques de estrellas.



Pica en el bloque de dirección para mandar la bola arriba. Limpia un camino hasta la puerta de lo alto, pero recuerda dejar algunos bloques como escalones.

Un sistema de ascensores te lleva de lado a lado, pero a veces irás demasiado cerca de plataformas que te noquearán. Hay un cierto número de muelles secretos, pero es mejor saltar estos obstáculos y volver al ascensor.

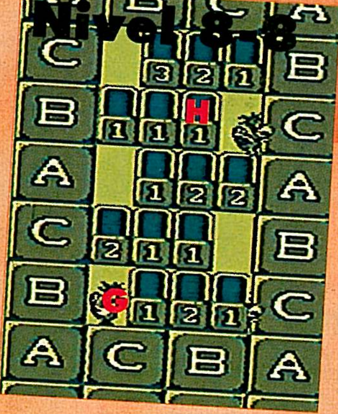
Hay cuatro muelles secretos que te pueden llevar hasta el bloque de la derecha.



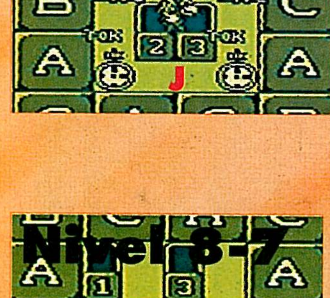
Apaga los bloques de estrellas para salir de esta sección, pero ¡cuidado!, esto puede desvelar algunos pinchos peligrosos.

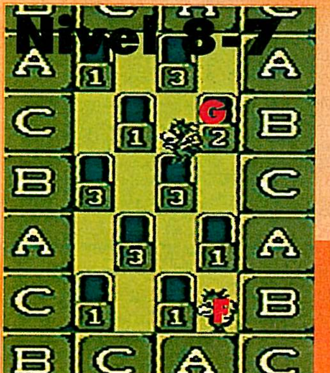


La puerta de arriba a la izquierda te lleva a 8-7. La otra a ninguna parte.

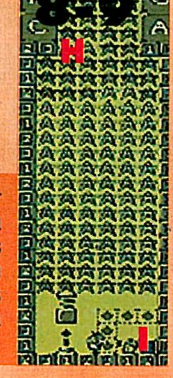



Ve por la puerta 3. Podrás entrar.
Las demás puertas te llevan de vuelta al suelo de la sala.

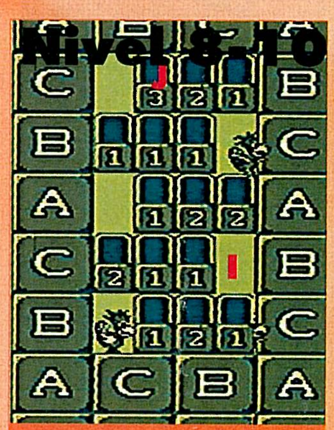




Sube hasta la puerta 2 y te llevará a la sección 8-8.

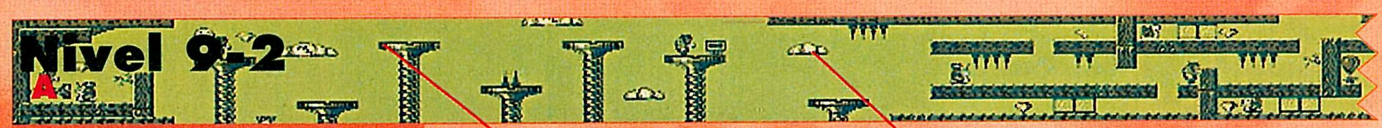


Después de pasar por la puerta 3 de la sala anterior, te encontrarás cayendo libremente en la botella. Encontrarás comida y una vida extra.



La puerta del fondo de la botella te lleva aquí, ve por la puerta de arriba a la izquierda para regresar a la sala principal.

Nivel 9-2



Cuando saltes de tornillo en tornillo, que sean saltos limpios porque los malos vendrán desde abajo y tratarán de cogerte en pleno vuelo.

Cuidado con los diferentes tipos de caracoles cuando saltes. Golpea rápido antes de que se metan en la concha, ya que si tratas de picarles en este estado el resultado será que tu perderás una vida.

Procura no dejarte acorralar por los caracoles que te disparan balas.

Pasa el caracol y revienta el globo antes de ir a la tercera sección por la puerta.



Salta desde la plataforma rápidamente ya que los enemigos no se limitan a atacarte por medio de vuelos, sino que también te disparan.

Nivel 9-3

En esta sección hay que dar algunos saltos difíciles mientras evitas las bolas de pinchos. Puedes encontrar otro pasaje secreto al nivel inferior.

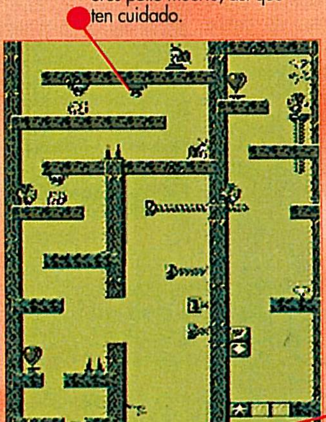
La puerta C te lleva al nivel 9-4, pero sólo si has sido capaz de desconectar los bloques de estrellas.

Presionando este botón liberas dos bolas de pinchos. Esto te ayudará porque necesitas apagar los bloques de estrellas antes de ir a la siguiente sala.

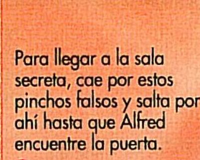
Salta a través de estos pinchos y caerás en el pasaje secreto. Ve hacia la puerta que está al final y llegarás al nivel 9-5.

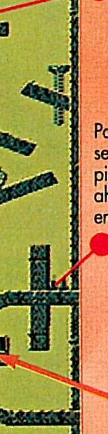
Nivel 9-1

Aquí hay algunas botellas puestas del revés arrojando salsa caliente. Si te acercas eres pollo muerto, así que ten cuidado.



Usa tu siempre afilado pico para romper estos bloques y alcanzar la puerta.

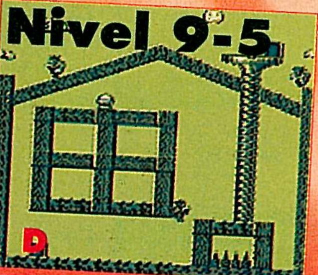




Para llegar a la sala secreta, cae por estos pinchos falsos y salta por ahí hasta que Alfred encuentre la puerta.

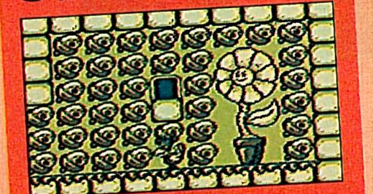
En este nivel tienes que tener cuidado con las bombas durmientes y los caracoles. Estos últimos han evolucionado: algunos vuelan, algunos son súper veloces y hay uno que vuela sobre ti y te tira bombas.

Nivel 9-5



Salta sobre la plataforma que parece un incendio y salta arriba y abajo para encontrar un muelle escondido. Desde aquí podrás encontrar una vida extra y salir del nivel por la izquierda.

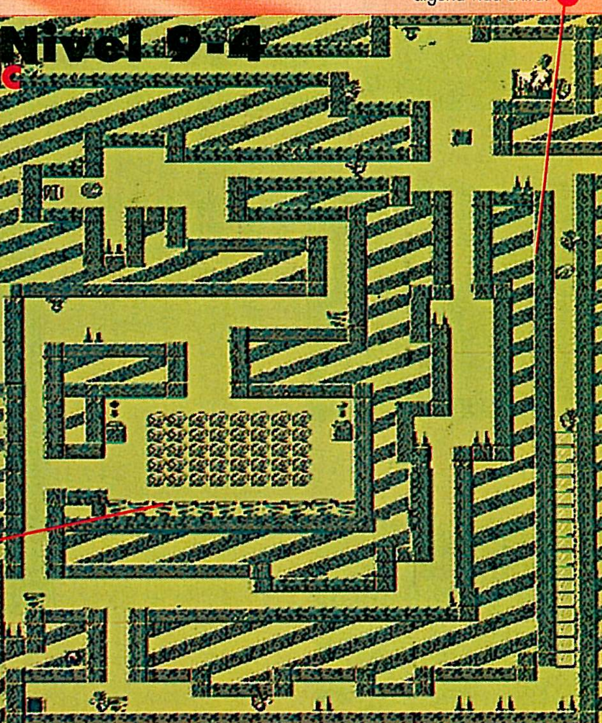
Sala Secreta



Otra sala secreta para que Alfred recargue sus armas. Busca alguna vida extra ocasional.

Nivel 9-4

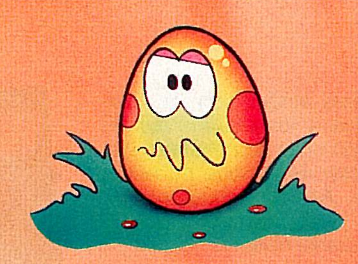
Si vas hacia abajo por este camino, podrás picotear los bloques y encontrar alguna vida extra.



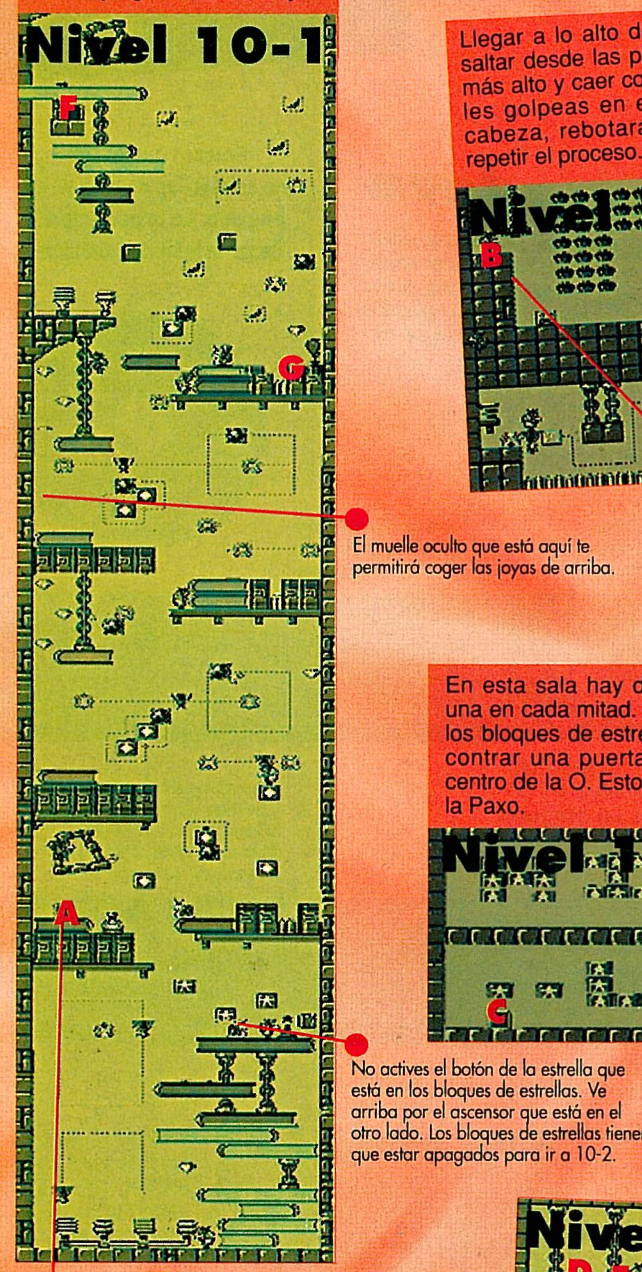
Usa este muelle para conseguir tanta comida como puedas. Solamente presiona el botón indicado, ya que el otro estorbará más que ayudará.

Hay tres caminos para ir a la parte baja de la sección de las vigas de madera. El fácil es dejarse caer por el corredor central y luego subir al centro para recoger la comida, las vidas extra y pulsar el botón con forma de creciente.

Nivel 10 y Alfred sigue en buena forma. Ayudado por el recuerdo de su novia, nuestro pollo cuenta con un buen estado de ánimo. Tendrás que seguir así, ya que los dos últimos niveles son de los más difíciles de este juego de Game Boy.



Después de encender la primera televisión, salta a la plataforma de la derecha y mata al caracol. Salta en el aire y encontrarás un interruptor oculto que conecta los bloques de estrellas. Ve a lo alto y pica el globo antes de ir a 10-3.

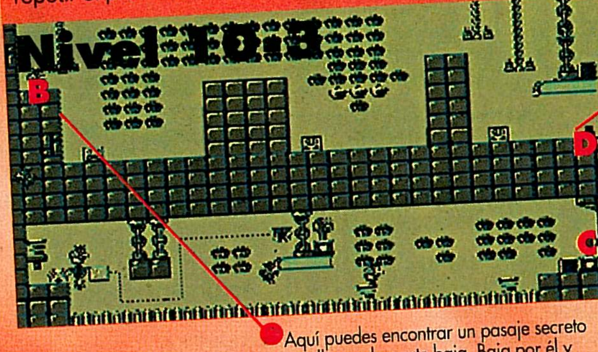


El muelle oculto que está aquí te permitirá coger las joyas de arriba.

No actives el botón de la estrella que está en los bloques de estrellas. Ve arriba por el ascensor que está en el otro lado. Los bloques de estrellas tienen que estar apagados para ir a 10-2.

Esta puerta te lleva a 10-2. Procura evitar las balas de los malos que te esperan al otro lado de la puerta.

Llegar a lo alto de esta sala requiere habilidad. Debes saltar desde las plataformas cuando la cortina esté en lo más alto y caer con el pico para abajo sobre los malos. Si les golpeas en el momento justo en el medio de su cabeza, rebotarás hasta la próxima plataforma para repetir el proceso.



Aquí puedes encontrar un pasaje secreto que lleva a la parte baja. Baja por él y conecta el ascensor cuando empiece a caer sobre los pinchos y camina a lo largo de los muelles ocultos hasta el final. La puerta D te lleva a la sala "hi-low" del nivel 10-4.

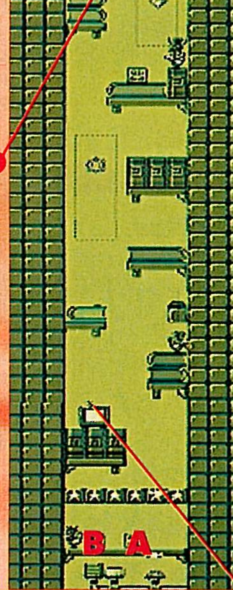
Esta puerta te lleva a la sección subacuática del nivel 10-5. Recuerda que los bloques de caras controlan la dirección de la cortina.

En esta sala hay dos vidas extra, una en cada mitad. Si has apagado los bloques de estrellas podrás encontrar una puerta secreta en el centro de la O. Esto te lleva a la sala Paxo.



Sala Paxo

Esta sala contiene alguna comida para pollos para recuperarte. La regadera también te espera con alguna sorpresa agradable.



Esta puerta te lleva a una sala donde podrás obtener una vida extra más.

Los caracoles suicidas tratarán de tirarte cuando subas. La mejor forma de evitarlo es saltar rápidamente a las palabras del grupo.

Enciende la televisión picando en el bloque de debajo. Aparecerá una imagen de Alfred con chistera que comenzará a parlotear de esto y aquello. Podrás moverte hacia arriba sobre la palabras.

Primero nada por aquí para liberar algunos globos. Luego, nada hacia el fondo y ve hacia la columna central.

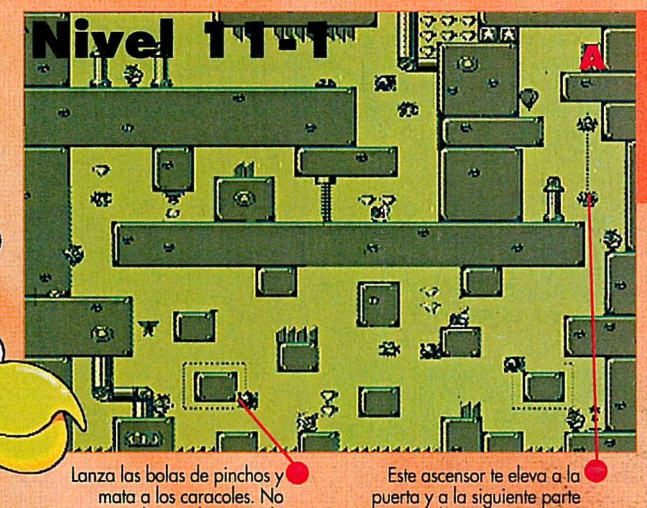


Si buceas por esta zona como un vagabundo marino, podrás encontrar otra vida extra. Búscala bien.

Por aquí rondan un grupo de pelotas de pinchos. No será tan sencillo cuando nadas tan lento como Alfred.

Alfred tendrá que ponerse su traje de baño para este nivel (aunque no lo creas es muy buen nadador para ser un simple pollo de granja). Si quieres volver a la sala principal, sólo tienes que golpear la puerta G.





Debes acabar con los caracoles a toda velocidad. El botón de la derecha es el conector del bloque de estrellas. Apagado para recoger las joyas, encendido para el siguiente nivel.

Lanza las bolas de pinchos y mata a los caracoles. No caigas en los pinchos cuando rebotes tras el picoteo.

Este ascensor te eleva a la puerta y a la siguiente parte de este épico juego.



Regadera

La regadera no sólo te da vidas extra o puntos al final del nivel, sino que también es una parte esencial del juego. No podrás completarlo a menos que encuentres las regaderas.

Procura que Alfred no se deje las plumas en el empeño. Lo importante es llegar al final de la misión.

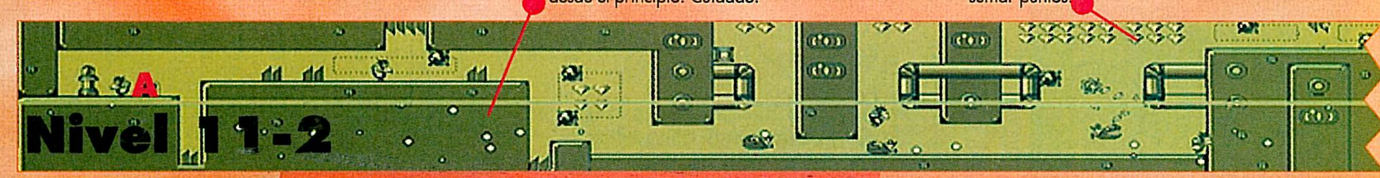


11-3

La sierra vuelve una vez más (la última) contra tu cola. Se aplican las mismas reglas; ve hacia arriba tan rápido como puedas por los muelles y los botes. Sal por la puerta de arriba y ve a la pantalla final antes del momento decisivo con la gente de Meka.

Salta sobre estos pinchos y entra en el agua. Las ballenas y las bolas serán abundantes desde el principio. Cuidado.

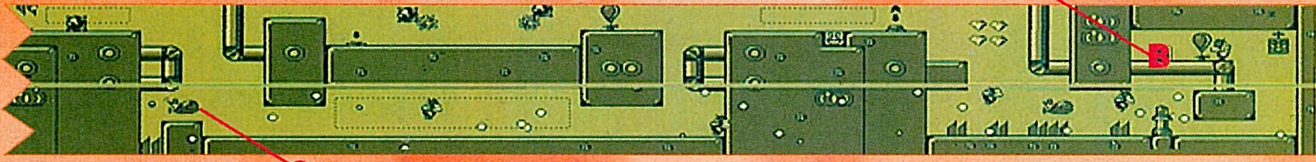
Sobre estas plataformas hay muchas gemas para sumar puntos.



Salta desde la gaseosa sobre estos muelles y en el mismo rebote ve arriba y reúnete con la gaseosa de lo alto de la plataforma.

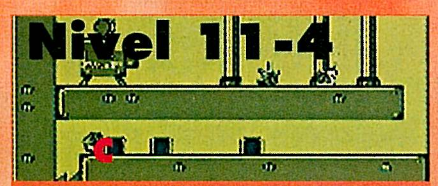
Esta sección tiene una parte submarina y otra de bloques. Evita entrar en contacto con las ballenas o las bolas de pinchos si no quieres que tus aletas se congelen otra vez en el agua.

Sube a la puerta para llegar al penúltimo escenario. Mantén los ojos abiertos frente a las balas que vienen de los bloques de caras de la derecha.



La tragedia llegará si caes en el último obstáculo, de modo que vigila a las ballenas y nada con cuidado.

Lánzate hacia arriba desde estos muelles para encontrar la gaseosa en la plataforma.



Ve lo más rápido posible a la plataforma alta y dentro del triturador de monstruos para liberar el último globo. Flotarás a una pantalla de bonos y luego a liberar a Billy, el huevo.

Muévete rápido porque la sierra está lista para acabar con tu pretensión de llegar hasta el final del juego de una sola pieza.

Juego terminado

ALFRED: YOUR QUEST IS OVER.

Bueno, es el momento de una emocionante reunión con Floella, la novia de Alfred, quien agradecida da a nuestro héroe más de un picotazo en la mejilla. Has rescatado a Billy el huevo y has detenido a la malvada compañía Meka Chickens. Sólo queda despedirse con un saludo. Adiós.

Guardián final



No se acaba hasta que el tipo gordo cante. El guardián final se interpone entre Alfred, su novia y su avena. Evita al hombre de Meka y sal de su camino. Después de acabar con él, todavía tienes que eliminar a la luna que está hecha de sus restos.

SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Alfred Chicken
TIEMPO PARA ACABARLO: 1 Semana
RECORD MAS ALTO: 945620
NUMERO DE NIVELES: 11
DIFICULTAD: Medio\Difícil
Si piensas que puedes vencer a Super XS en alguno de los juegos que aparecen en este ejemplar, por qué no envías tu puntuación con una prueba a Super XS Alta Puntuación. La dirección está al principio de la publicación.

¿¿¿ QUIERES GANAR UNA SUPER NINTENDO???

BASES PARA CONCURSAR

- SUPER XS concederá como premio una consola Super Nintendo.
- Las preguntas deberán responderse correctamente.
- Quienes deseen participar en el sorteo tendrán que llamar al teléfono 903 380 010 y responder correctamente a las preguntas y dejar su nombre, dirección y teléfono, así como responder a las preguntas que se le planteen.
- La recepción de llamadas comienza el 1 de diciembre y termina el 31 de diciembre a las 12 de la noche.
- Los ganadores del concurso se obtendrán aleatoriamente de entre todas las llamadas cuya respuesta sea correcta.
- El coste de la llamada, cuya duración no será superior a tres minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.
- El coste máximo de esta llamada será de 192 pesetas en horario diurno y de 132 pesetas en horario nocturno y fines de semana.
- Los precios son válidos para todo el territorio nacional.
- Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus padres. Se confirmará telefónicamente el listado de ganadores.

Si es así, llama ahora mismo a la línea directa de RHINE y contesta a las preguntas que te proponemos. Podrás ganar una fabulosa Super Nintendo. ¡Sí, sí, como lo oyes! Es así de sencillo, sólo con llamar por teléfono y decirnos cuáles son las respuestas correctas a estas dos preguntas participarás en el sorteo de una SuperNES.

1 ¿Cuál es el cartucho "prehistórico" más famoso de esta temporada?

a - Prehistoric Park
b - El ataque de los dinosaurios
c - Parque Jurásico

2 ¿Cómo puedes regalar cartuchos a tu primo sin ir a verle?

a - Atándolos a la pata de una paloma mensajera
b - Comprándolo a RHINE Venta por Catálogo
c - Alquilando un ala delta para lanzarlo desde el aire.

YA LO SABES, LLAMA AL

☎ 903 380 010

El precio de la llamada es de 64 ptas. (IVA no incluido) por minuto diurno y de 44 ptas. en horario nocturno y festivos.

El Loco Ataque



En una tormenta de balas y vehículos armados, el loco ha tomado la embajada extranjera.



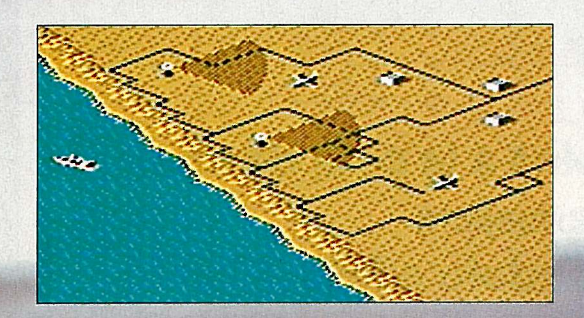
En lugar de bañar a sus enemigos en ácido, el loco de Super NES ha sido más suave y los ha metido en jaulas.



Muammar, ¿qué piensas de mi disfraz de John Belushi?

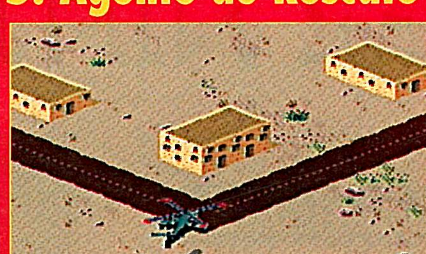


Un Apache es rápidamente destinado al golfo para una acción inmediata; tú eres el héroe.



Un malvado dictador ha lanzado un inesperado ataque contra un indefenso país de Oriente Medio, con la intención de completar su dominio del mundo.
Tu tarea, como piloto de Apache, es volar en una misión solitaria para destruir sus planes, devolviendo el control al país y eliminando la amenaza del mal. En la versión de Super NES de este trepidante juego (un auténtico súperventas en Mega Drive) se han mantenido toda la tensión y emoción del juego original (definitivamente no está recomendado a impacientes). Con la ayuda de los expertos militares de Super XS podrás golpear en pleno corazón de este malvado imperio.

5: Agente de Rescate



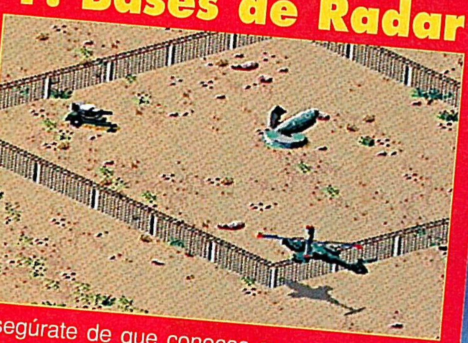
Esta prisión está defendida por un solo tanque. Vuela y acaba con él. El espía está bajo tierra en el edificio del medio; dispara y aterriza. Es un poco peligroso, pero controla tus nervios cuando un millón de tanques (bueno, quizá dos o tres, pero es suficiente) ataquen tu Apache sin copiloto. Asegúrate de tener la munición y el combustible necesarios para destruir los tanques y recoge a tu copiloto y al espía cuando todo esté en calma. Ahora vuelve al barco.

Aquí hay un MIA (desaparecido en combate) perdido cerca de un F-15 estrellado. Conseguirás puntos si recoges al hombre y luego destruyes el aparato para que los enemigos no puedan aprovecharlo.

En cada misión de Desert Strike, si vuelas por el agua no usarás nada de combustible. Esto será perfecto para las misiones tres y cuatro.



1: Bases de Radar



Asegúrate de que conoces su emplazamiento exacto antes de atacar porque en estas zonas tu energía desaparece rápidamente. Aproxímate desde el lado opuesto al vehículo con torreta. Dispara dos o tres misiles Hydra al tanque y sal de ahí a toda velocidad. Repite esta operación con el segundo vehículo armado, mantén la velocidad y apunta bien. El radar está desarmado, tan solo usa la ametralladora para destrozar el plato del radar y de esta manera terminarás antes con el resto de los blancos.

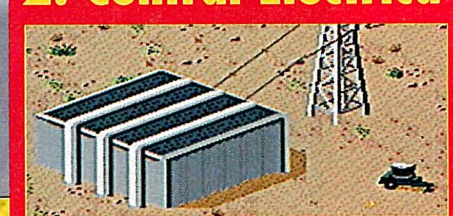
Superioridad Aerea

SUPER NES

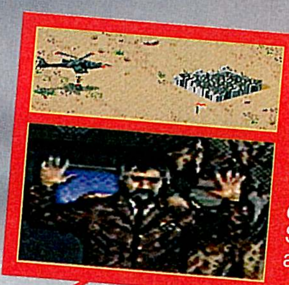
DESERT STRIKE

Hay un soldado enemigo que va a ejecutar a un POW (prisionero de guerra) aquí. Desciende en picado y arrasa todo el área. Luego rescata al soldado amigo.

2: Central Eléctrica



Este objetivo está custodiado por tres vehículos armados, dos de los cuales pueden ser destruidos lanzándoles bombas al sobrevolarlos. No mates a los civiles que están al lado de los depósitos de combustible. El tercer vehículo saldrá de detrás de una de las rocas, pero si atacas la estación por la parte de atrás podrás huir antes de que te dispare. Puedes incluso esperarlo para que acabe con la central eléctrica por ti.



"Mira —decía riéndose Aussie—, mira lo que hemos encontrado". "Nada menos que a Alexei Sayle, ¿no es así?"

4: Centros de Mando



Son fáciles de destruir. Acaba con las torres dando vueltas alrededor en ángulos pequeños y disparando sin cesar. Ahora elimina todos los tanques y los antiaéreos que hacen peligrosa la zona. Puedes usar a los enemigos para que se disparen entre sí. Después de esto podrás comenzar a disparar tu ametralladora contra uno de los edificios hasta que se hunda. Un hombre bien vestido correrá desde una de las casas; cógelo y delatará a sus compañeros y te dirá donde está el espía. No necesitas destruirlos a todos para completar la misión, pero esto te ayudará en la puntuación.



Aparte de convertir en basura las torres cercanas a los centros de mando, podrás recoger un reparador de armas cerca de ellas. Ataca la torre desde atrás para recoger el bono.

3: Bases Aéreas

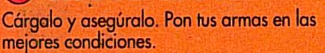


Esta es la misión más difícil del juego. Hay muchas armas activadas en esta central pero se convertirán en simples blancos si actúas con rapidez. Primero haz una pasada de reconocimiento para comprobar las fuerzas enemigas. Luego da una barrida, eliminando todas las ametralladoras, una por una. No te des con los edificios ya que te dejarán descontrolado y casi siempre en el camino de un proyectil. Ahora destruye los edificios y los aviones (mira como corren los pilotos). En muchos edificios hay munición o gasolina, guardados por soldados con bazookas. Mátalos sin destruir los ítems.

A lo largo de todo el juego irás a pequeños y miserables campos con un viajero solitario de pie en el centro. Recoge a este extravagante y recibirás 100 puntos de armamento por cada uno que consigas.

El reparador de armas está aquí, tentándote, pero recuerda destruir sólo el edificio del medio para cogerlo. Todas las demás estructuras son civiles y perderás puntos si nivelas todo el área.

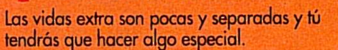
Si quieres puntos, hay un MIA en el edificio del centro. Cuando derribes las paredes, asegúrate de no matar al soldado amigo que está dentro.



MUNICION
Cárgalo y asegúralo. Pon tus armas en las mejores condiciones.

COMBUSTIBLE
Viendo la forma en que tu Apache devora el combustible, esto es muy bueno.

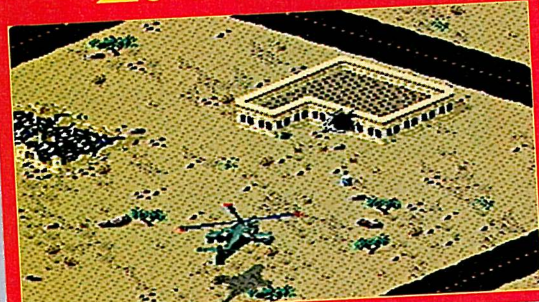
ARMAMENTO
Repara instantáneamente tu Apache hasta 600 puntos de armamento.



VIDA EXTRA
Las vidas extra son pocas y separadas y tú tendrás que hacer algo especial.

MIA
Pequeños Chuck Norris perdidos que merodean agitando sus brazos.

2: Evasión



Observa el área a toda velocidad buscando enemigos para asegurarte de que la zona es segura. Después de eliminar a los enemigos, acércate al área con un ojo abierto por si los emboscados. Ahora lanza varios cohetes Hydra al bloque de prisiones, lo que dará como resultado varios cautivos escapando hacia la libertad. Intenta recogerlos quedándote suspendido sobre ellos. Puede ser más difícil de lo que suena ya que los evadidos están confusos y corren en muchas direcciones, a veces incluso en tu línea de fuego. Llévalos hasta la siguiente zona de aterrizaje. Recuerda que cada prisionero que rescates te repondrá armamento.

Aplasta Scud

3ZJMZT7

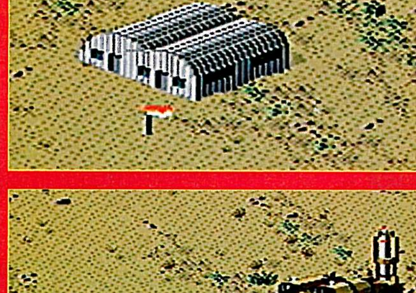
Uno de los edificios de este sector contiene una escalera de mano y un reparador de armas. Esto hará la recogida de personas más rápida y segura.

SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Desert Strike
TIEMPO PARA ACABARLO: 1 semana
RÉCORD MÁS ALTO: 1,800,500
NÚMERO DE NIVELES: 4
DIFICULTAD: Fácil

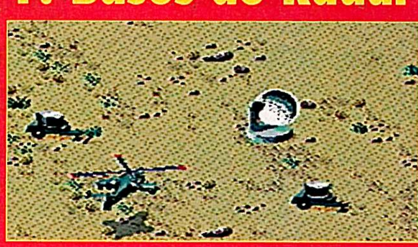
Si piensas que puedes vencer a Super XS en alguno de lo juegos que aparecen en este ejemplar, por qué no envías tu puntuación con una prueba a Super XS Alta Puntuación. La dirección está al principio de la publicación.

5: Lanzadores de Scuds



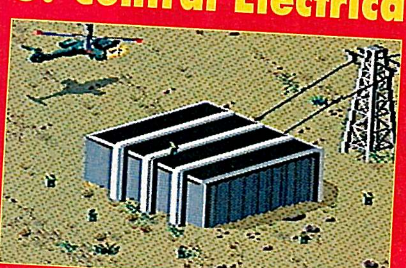
Este escenario de la batalla se puede completar en secuencia ya que los comandantes de Scud no saldrán si atacas sus bunker demasiado pronto. Los bunkers no están muy bien defendidos. De hecho, muchos no están defendidos por fuera. Busca las banderas enemigas de los bunkers - es donde los comandantes de Scud dirigen sus misiles -, luego dispara con tu ametralladora. Cuando un edificio explote, otro hombre bien vestido saldrá del bunker mientras es cubierto por el fuego de un bazooka. No le dispares ya que te dirá donde están estacionados los lanzadores de misiles. Cuando tengas esta información, busca los camiones (que no salen en el mapa) y destrúyelos deprisa antes de que lancen los misiles. Estos vehículos no están armados, pero normalmente tienen una escolta armada. La velocidad es la clave, a menos que quieras un cráter de Scud en la Casa Blanca.

1: Bases de Radar



Se parecen mucho a las bases de radar del nivel uno, excepto en que no hay cercas alrededor y que las defensas son mayores. Usa las técnicas normales, descensos en picado, patear algunos culos fascistas y volar hacia el atardecer sonriente. Las dos bases están controladas por dos AAAs (antiaéreos) en el suelo y dos Crotales en lo alto. Rodea estos blancos y acaba con ellos.

3: Central Eléctrica



Como en la primera misión, vuela desde arriba a la izquierda y acaba con los AAAs y los Crowtails antes de que sepan qué pasa. Esta vez hay multitud de tipos en el lugar con lanzagranadas y fusiles. Rodea la central y dispara a todo lo que veas. Dentro podrás encontrar un kit de reparación de armas. Una vez más, vigila a los francotiradores. Si quieres dañar la red energética de los enemigos, destruye también las torres.

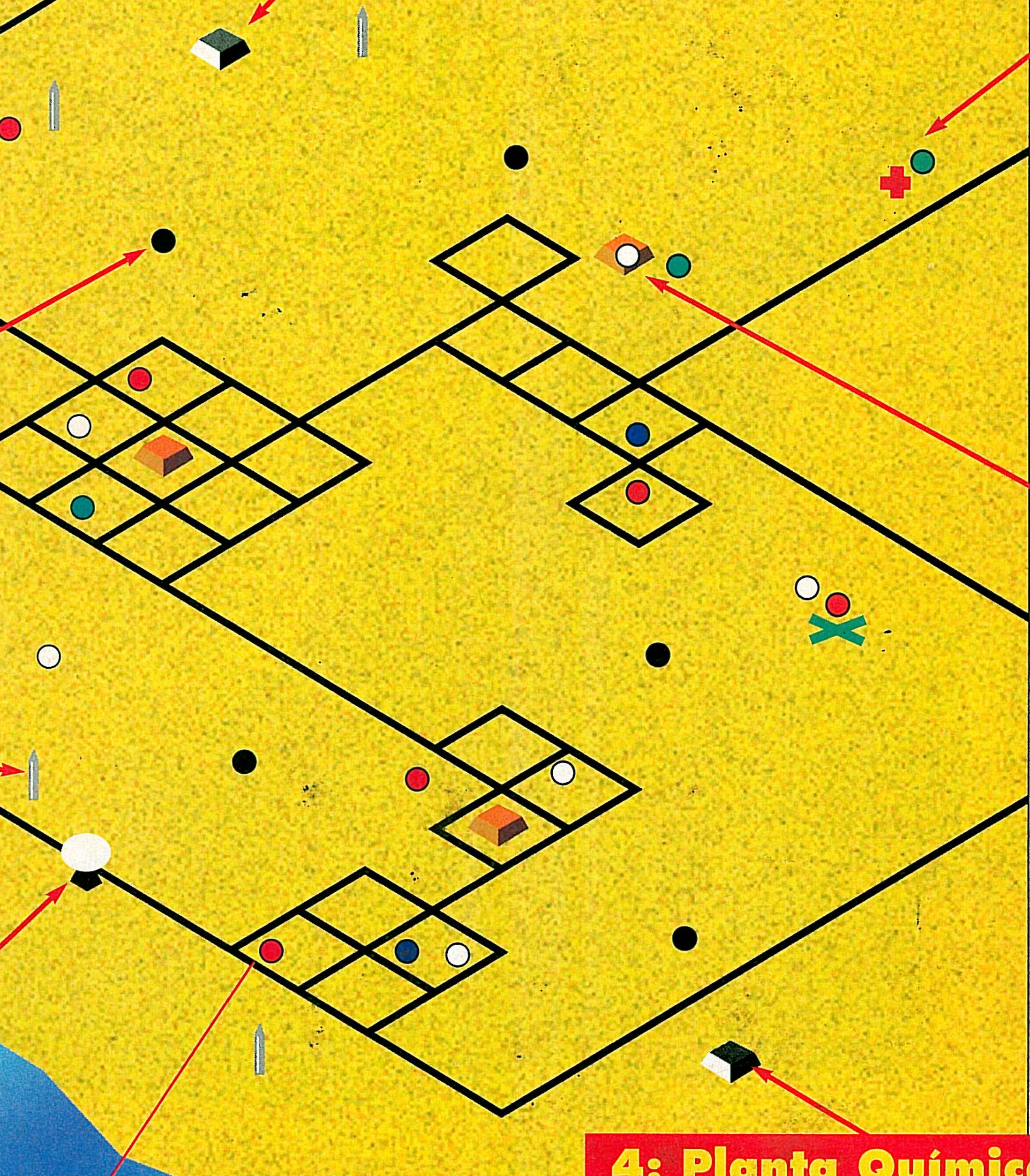


Aquí encuentras a Jake, el mejor copiloto del mundo (aunque no tan bueno como piloto). Sálvalo y te ayudará en todo lo que pueda con su precisión y capacidad de disparo. Además, si destruyes el avión conseguirás una vida extra por no dejar que la tecnología occidental caiga en manos del enemigo.

6: Campo de Prisioneros



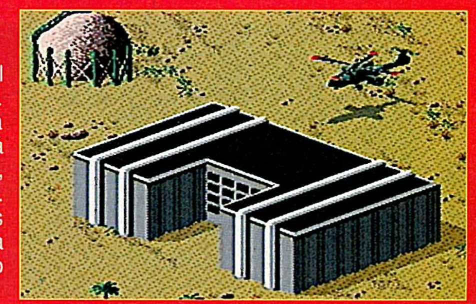
Este escenario te hará jurar en hebreo, ya que tiene más armas que los bunkers de los comandantes. Intenta destruir primero las torres de vigilancia porque son ellas las que te harán más daño. No puedes simplemente pasar y soltar misiles de calor, sino que tendrás que ponerte delante de ellas y disparar a los soldados. Recibirás algunos impactos, pero lo principal es no verse cogido en un fuego cruzado. Si destruyes todos los blancos y los radares, entonces el campo de prisioneros quedará poco defendido. De cualquier otra forma es suicida. Cuando hayas acabado con las torres, dispara a las cabañas y recoge a los POWs. No te quedes demasiado porque hay un tanque o dos patrullando el campo. Intenta no matar a más de dos POWs o el juego terminará. Llévalos a la zona de aterrizaje, comprueba tu munición y combustible y regresa al rescate. Lo más importante es vigilar a los tanques, ya que son muy traicioneros. Intenta saber dónde están para destruirlos cada vez que vayas a por más pasajeros.



La munición está en la caja del camión que tiene cerca un guardia. Personalmente, en Super XS nos gusta reducirlo a cenizas con un misil bien disparado. Tú, en cambio, puedes querer recoger la munición antes de hacer eso.

Una de las misiones más gratificantes es la recogida de prisioneros de guerra (POWs), aunque destruir las bases de radar tampoco está mal.

4: Planta Química



Un blanco fácil. Acércate a la planta desde el noroeste ya que este lado no está defendido. Dispara con furia contra el edificio principal hasta que aparezca un gran agujero (el enemigo ayudará porque te disparará desde el otro lado de la planta, causando destrozos en sus propias instalaciones). Luego vuela cuidadosamente alrededor de las destilerías químicas y suelta algunos misiles en ella hasta que se evapore en los cielos. Los AAAs de lo más alto guardan alguna munición si los destruyes.



2: Armas Biológicas



Estas son las factorías en las que se fabrican estas armas. Acércate desde el lateral de la puerta y cuando destruyas la fábrica, un científico loco saldrá corriendo y será recogido por tu copiloto. Hay varias factorías de éstas, así que vuela por las calles para encontrarlas, pero cuidado porque las calles están patrulladas por artillería pesada. Escóndete detrás de los edificios cuando los veas y pasarán de largo. También puedes tratar de eliminar los edificios haciendo que te apunten cuando estés escondido. No dispares a los científicos y tendrás que volver al barco.

Hasta Kate Adie está disparando (debe ser una vecina muy dura). Si lo deseas, puedes dejar a estos reporteros abandonados a su suerte, ya que son más un estorbo que una ayuda. Sin embargo, si decides cogerlos, no saldrán del helicóptero hasta que no los dejes en una zona de aterrizaje en la estación de noticias de los suburbios de la ciudad.

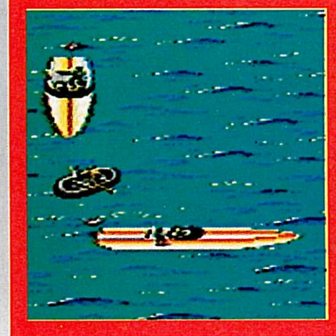




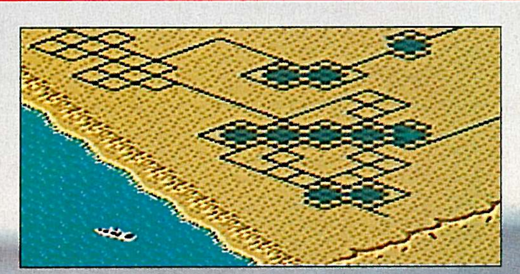
Ciudad de la Embajada

K32L82R

4: Rescate de Pilotos



Algunos pilotos han sido derribados y ahora son conducidos, bajo fuerte escolta, al barco del loco. Vuela sobre ellos y lanza un par de misiles guiados contra las lanchas rápidas, con cuidado de no impactar sobre el pobre viejo del bote neumático. Sálvalo y él te dirá dónde está el yate del loco. Los pilotos están vigilados por dos lanchas rápidas y para evitar dañar a tu hombre, intenta apartarlas del bote y luego acaba con ellas en mar abierto.



6: Rescate del Yate

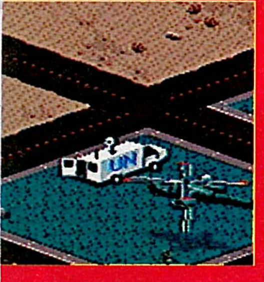
Las defensas aumentan aquí, cuando te acercas al dictador. Killbaba tiene dos lanchas rápidas, un helicóptero y un grupo de francotiradores a bordo. Elimina primero al helicóptero con Hellfires y luego desciende a por los barcos. Finalmente, haz un agujero en el yate para que escape la gente, recógelos rápidamente ya que no podrán nadar mucho tiempo. No podrás recogerlos todos a la vez, así que coge los que puedas y vuelve a por el resto. No te emociones demasiado, porque el loco está esperando.



3: Silo de Misiles

Puede ser difícil encontrarlos ya que se ocultan en la arena. Búscalos en el mapa, destruye los vehículos armados de su alrededor y, usando el mapa, colócate en la posición marcada. Barre las dunas con balas hasta que oigas un sonido metálico o hasta que el polvo de los impactos se vuelva gris. Sigue disparando hasta que la arena explote y lanza un par de cohetes Hydra al silo antes de que lance los misiles.

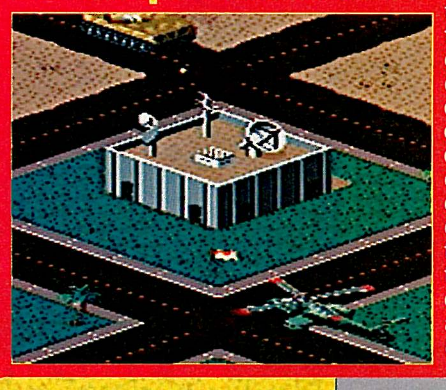
1: Inspectores de la ONU



¡Dios mío!, los poderosos inspectores de la ONU están pasando verdaderos apuros. Atrapados en un coche aparcado bajo el fuego, los inspectores están aterrorizados y confusos. Baja y acaba con los emboscados (son difíciles de ver, pero se esconden en arbustos y se reconocen por los disparos), luego intenta recoger a los inspectores, controlando al inevitable tanque.

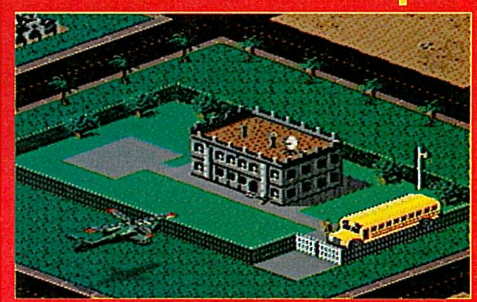
Hay un radar oculto aquí que ayuda a proteger los centros de mando con información. Si lo atacas sin destruirlo, la misión se complicará mucho.

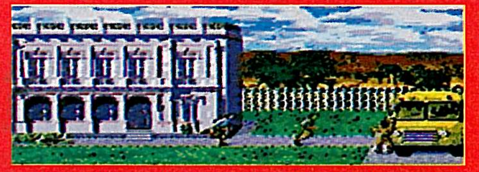
7: Embajador Prisionero



Acércate despacio a este encierro, disparando a todo lo que se ponga a tiro. Está bien patrullado, pero los tanques son lentos y no muy buenos con el radar. El embajador está en el edificio de la bandera, de modo que dispara contra éste y recoge al hombre del traje rojo. La guardia del comandante tiene un bazooka. No dispares al embajador bajo ninguna circunstancia o tendrás que volver al principio. En el edificio del norte hay un enorme tanque, así que deja esta casa para el final, luego destrúyelo y escapa antes de que el tanque tenga tiempo de atacarte. Si eliminas el radar oculto (ver izquierda), esta sección será fácil.

8: Rescate en la Embajada



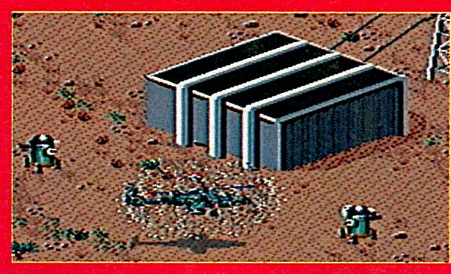


Esta suele ser la parte divertida de la misión. Cuando llegues a la embajada, un helicóptero o dos te recibirán con numerosos Hellfires. Lo mejor es disparar primero y preguntar después. Cada uno carga dos Hellfires o un lanzador de Hydras. Cuando hayas derribado a los helicópteros, aterriza y deja al copiloto salir, luego dispara a las ametralladoras de tierra y a los otros helicópteros. Cuando el autobús esté lleno, despega y dispara contra las puertas y sal. No suele haber enemigos aquí.



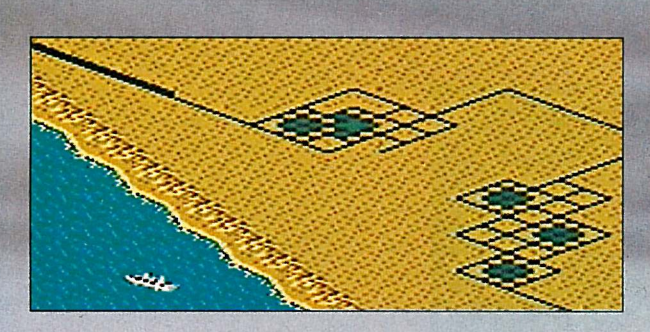
Ahora tu trabajo es escoltar al autobús hasta el avión de rescate que está en la parte baja del plano en la zona del río rojo.
Un aviso: el armamento suele hacerse más pesado a partir de aquí, así que no vueles sobre el autobús, ya que si te derriban te lo cargarás y la misión con él. Si te suspendes sobre el autobús, éste se para, lo que puede ser muy útil si quieres evitar algunos peligros. Debes disparar a todos los obstáculos, incluida la camioneta de las noticias de EANN.

5: Estación Electrica

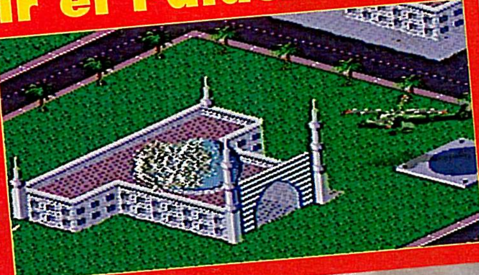


Otra estación eléctrica. Esta vez bien defendida, de modo que da un par de pasadas de reconocimiento primero y suelta algunos misiles contra la artillería. La mayoría de las armas son Crotales, que son fáciles de evitar pero que infringen grandes daños a tu Apache. Dentro, encontrarás un reparador de armas. Una vez más, si te acercas desde el norte, los Crowtails eliminarán la central por ti y te darán algo de espacio para respirar. Los pilones deben ser destruidos para conseguir puntos extra.





7: Destruir el Palacio

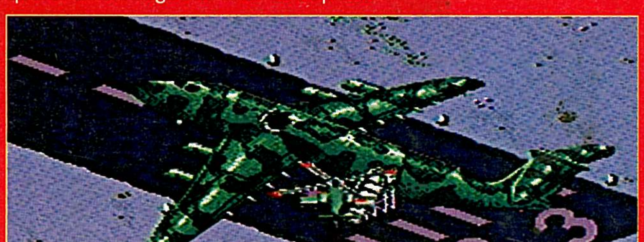


Debes aniquilar este palacio con todo lo que tengas, ya que el dictador está escondido en un bunker bajo tierra y no saldrá cuando le llames. Bien, este sería el final si el loco no consiguiese escapar y capturar a tu copiloto cuando aterrices. Ahora tendrás que ir por él hasta el bombardero.

8: Bombardero Nuclear



Un trabajo simple: destruir el bombardero. No dispares a los vehículos blindados ya que resisten todo. Ve despacio hacia el avión y dispara a la guardia; luego haz un agujero en el fuselaje. Aparecerá tu copiloto, así que acércate para recogerlo. Ahora el bombardero empieza a atronar por la pista, de modo que dispara todo lo que tengas a mano. Si necesitas munición extra, hay muchas cajas a ambos lados de la pista a intervalos regulares. El bombardero resistirá al menos dos repuestos completos de Hellfires y todas las Hydras que le dispares hasta que finalmente explote. Puedes completar esta misión antes de que el avión llegue al final de la pista.

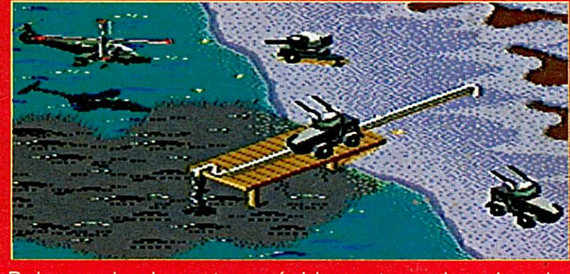


Tormenta Nuclear

JR8P8M8



2: Derramamiento de Petróleo



Baja en picado y ataca rápidamente, rodeando a los tanques, luego intenta dañar el extremo de la tubería de la que sale petróleo. Es un blanco difícil, pero insiste porque la providencia está del lado de los buenos. Hay tres tuberías de éstas y a cada una la protegen al menos tres vehículos. La del norte está protegida por lanchas en lugar de tanques. La gente de Super XS ha descubierto que volando directamente sobre los blancos, arrojando Hydras, es la mejor manera de acabar con los enemigos. Necesitas un poco de tranquilidad para disparar a las tuberías, así que limpia el área primero. Cuando las tuberías exploten se convertirán en nudos.

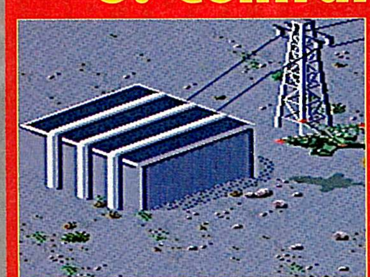
1: Campos Petrolíferos



Patrulla los campos petrolíferos contra estas destructivas fuerzas y elimínalas. Vuela hacia el norte para encontrar la base del comando al borde del mar, recógelos uno a uno, llévalos al campo petrolífero y déjalos en el punto marcado con una "X". Hay montones de tanques a los que vigilar en esta zona y la clave para triunfar es no dejarles destruir ningún petrolero cercano. Vuela directamente hacia ellos y usa los Hellfires para terminar pronto.

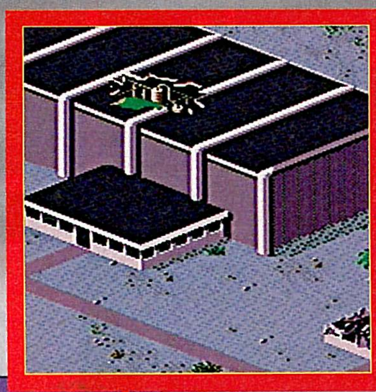


6: Central Eléctrica

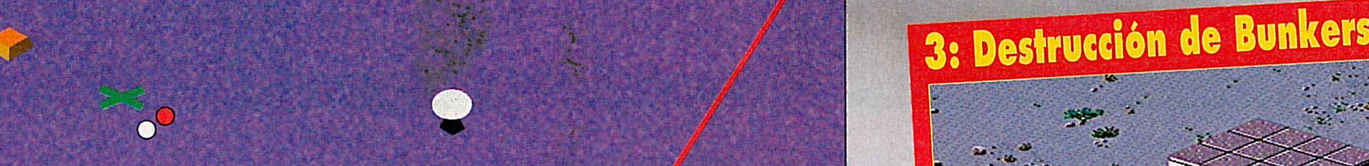


Otra vez... Ahora, si disparas a la central, tu radar funcionará de nuevo y podrás localizar todos los Crotales. También encontrarás un reparador de armas dentro. Ten cuidado porque estás en la central eléctrica mejor defendida. Vuela hacia los tanques, dispara y escapa. No hagas heroicidades.

5: Planta Nuclear



Este lugar está muy bien protegido. Necesitas una gran cantidad de misiles y mucha paciencia para destruir los tanques y defensas. El mejor plan es volar hacia ellos cuando miran al otro lado y disparar a su lado indefenso, luego escapa. Cuando el edificio esté desarmado, dispara a la casa baja y los científicos saldrán. Cógelos y te dirán dónde está el dictador. Ahora machaca el edificio y las torres colindantes.



3: Destrucción de Bunkers



Los sólidos bunkers con sus dos tanques son tu próximo objetivo. Debes disparar contra la arena antes de que puedas destruir los tanques. Machaca la entrada del bunker hasta que las explosiones amarillas se conviertan en grises, manteniendo el fuego hasta la gran explosión, seguida por una avalancha de prisioneros. Recógelos y llévalos al lugar de aterrizaje para conseguir armas extra. Hay cuatro bunkers para destruir, pero recuerda que ir de ellos a la zona de aterrizaje consume mucho combustible. No olvides el de abajo a la derecha del mapa.



4: Partes de las Bomas

Aquí se consume la mayor parte del combustible cuando sigues a los camiones de abastecimiento para ver si llevan las mortales partes de las bombas. No abras fuego contra cualquier camión ya que algunos tienen rehenes dentro. La única forma en que puedes saberlo es mirando a la parte de atrás del camión, lo que implica esperar a que se den la vuelta. Asegúrate de saber donde está el combustible (ver mapa de XS) ya necesitas cada gota. No hay demasiados enemigos.

Bombas

Señuelo

El Gruñido del Loco



Con sus lanzadores de Hellfires y de Hydras exhaustos, el dictador loco perece entre las llamas cuando el bombardero cargado con todo su arsenal nuclear se convierte en humo. Ahora que la amenaza ha terminado puedes volver a la fragata para recibir honores de héroe y un encuentro con el (ex) Presidente de los EE.UU.. Afortunadamente, el loco dictador no tiene un hijo loco, pero como la versión de Mega Drive ha tenido una secuela, la de SNES también la tendrá.



Enemigos del espacio



Los buques de guerra Klingon te disparan un rayo desde el frente. Son fáciles de esquivar pero por lo general te atacan en gran número.

Los Romulans tienen mucha habilidad para esconderse y son por lo tanto difíciles de localizar. Tienen poderosos lasers.

El Thollans da vueltas en el espacio y puede atrapar al Enterprise. Puedes disparar a las redes con los torpedos.

Banco de datos



En las secciones espaciales del juego puedes pulsar Start y usar esta pantalla para cambiar tu potencia en la parte de funciones de la aeronave.

SUMARIO

GAME NAME: Star Trek
TIEMPO PARA COMPLETARLO: 2 días
PUNTUACIÓN MÁS ALTA: n/d
NÚMERO DE NIVELES: 3
DIFICULTAD: Fácil

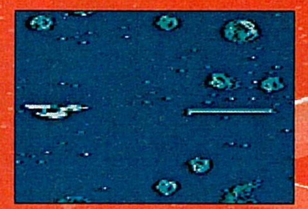
Si crees que puedes batir los récords de SEGA XS en los juegos que aparecen en esta revista... ¿por qué no nos mandas el tuyo con una prueba de que lo has conseguido?

Tricorder

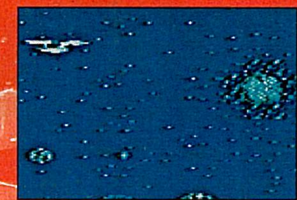


El tricorder se utiliza en todas las superficies del planeta. Los cuatro puntos se iluminarán en grados variables, mostrándote en qué dirección debes buscar la siguiente parte del Disruptor. Cuando todo el panel es blanco, estás muy cerca.

"Set course 201 mark 4, Mr Sulu!"



Entre los peligros a los que tienes que enfrentarte en el espacio están los campos de asteroides. Dispara a todos los asteroides y tener cuidado con la gravedad que hay cerca de los planetas.



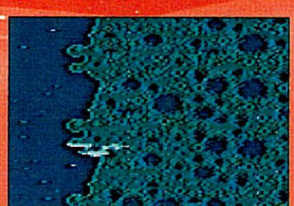
En las últimas secciones de asteroides atravesarás asteroides radioactivos. Estos se impulsarán con regularidad y deberás dispararlos cuando la polvareda se desvanezca, así podrás destruirlos.



Si estás muy cerca de la superficie de los planetas la gravedad te arrastrará hacia la órbita e instantáneamente destruirá al Enterprise. Sube tan pronto como sientas que estás siendo arrastrado.



Cada "dos por tres" aparecerá una zona de giro (arriba); vuela hacia ella y así podrás volver a tu nivel. También estarás protegido con invencibilidad temporal.



Las secciones de amebas son también muy fáciles de atravesar. El único problema es que vas más lento y por lo tanto es más difícil evitar los cohetes que vienen hacia ti.

PASSWORDS



Ø523.4 – Planeta Neural
7552.3 – 2º Espacio
6541.2 – Planeta Kalanda
557Ø.1 – 3º Espacio
4567.Ø – Planeta Triskellion
3516.7 – Guardián último

GAME GENIE

ØØ6-E8B-19E
Aeronaves infinitas
ØØ7-Ø2B-19E
Torpedos infinitos
98Ø-9BC-8ØB
Los escudos comienzan a la potencia máxima

GAME BOY STAR TREK



Star Treck para Game Boy fue diseñado para coincidir con el 25 aniversario de la serie de TV del año pasado. Asumes el mando de la tripulación del Enterprise de USS (bien, realmente, sólo Kirk) en una peligrosa misión para recuperar 12 piezas de un dispositivo Disruptor construido para detener un inmenso Planeta asesino que quiere destruir la Tierra. Cada uno de los tres planetas que tienes que visitar tiene sus propios peligros y entornos, pero no olvides que tendrás también que vértelas con un espacio hostil lleno de asteroides, Klingons, Romulans y finalmente el planeta asesino.

Para llegar a cada planeta tienes que atravesar uno de estos mapas. Tienes que pilotar el Enterprise a través de campos que no encierran demasiados peligros. Los enemigos principales que te encontrarás son Klingons, Romulans, asteroides y campos de amebas, pero con práctica deberías poder atravesarlos todos sin peligro. Según vas completando cada planeta, los peligros van siendo más grandes.



PLANET: NEURAL
STAR SYSTEM: ZETA BOOT 15
SECTOR: 207 59
CLASS: M

El planeta Neural es un lugar inhóspito, lleno de plantas ácidas y de Mugatas mortales. Lamentablemente, las tres piezas del Disruptor están situadas aleatoriamente, de modo que tendrás que utilizar el Tricorder para localizarlos. El mapa de abajo te dará una idea de la situación general, al tiempo que te mostrará todas las ubicaciones posibles del Disruptor.

La mayoría de la flora y la fauna del lugar se está muriendo. Utiliza el Tricorder para ver lo que has descubierto. Las malezas en particular acabarán con tu energía, pero puedes deshacerte de ellas si tienes a tope tu fáser.

Este es el tipo de roca debajo de la cual puedes encontrar las piezas del Disruptor. Para conseguirlas, dispara con tu fáser lleno.

Planeta Neural

Estas son las barreras de defensa de los Klingons, diseñadas para dejar fuera a los instrusos. Hay muchas sobre la superficie del planeta Neural y emitirán un rayo de energía cada pocos segundos a través del agujero.

Lamentablemente, las piezas del Disruptor están situadas aleatoriamente de modo que tendrás que utilizar el Tricoder y buscar el mapa. Este área de hierbas altas retrasarán tu avance considerablemente, lo que dará ventaja a los Mugatas para atraparte.

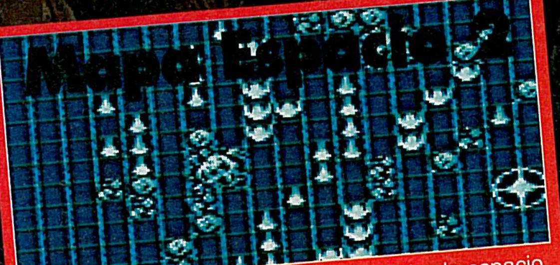
FULL
F. NADINICIA
NEURAL
ALGOL VI
NON-SENTIENT
CHLORO-SILICON
PLANT LIFE FORM
LOW TOXICITY, NO
KNOWN ANTIDOTE

Quédate cerca de cualquier objeto de interés y el panel en la parte inferior de la pantalla te mostrará un signo de interrogación. Ahora presiona Start y el Tricorder te dará información sobre el objeto. Te dirá si es peligroso, o si puedes utilizarlo en tu misión. No ignores el consejo del Tricorder o tendrás una muerte rápida..

El Mugatas son una tribu de reptiles espinosos que vagan por el Planeta Neural buscando a sus compañeros. Las Mugatas hembras están en el planeta Kalanda. Acaba con las Mugatas o mátalas porque sino te dejarán sin energía.

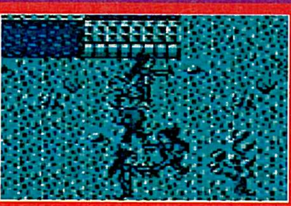






Los Romulans aparecen en esta sección de espacio. Lo mejor para pasarlos es recordar que pueden esconderse dentro y fuera, y que son muy difíciles de golpear. La mejor ruta en esta sección es bajar al final donde sólo encontrarás tres áreas de peligro.

¡Kalanda es una auténtica jungla! Los peligros principales a los que te enfrentarás son las hembras Mugatas y las plantas agresivas (las que escupen esporas) que te atontarán durante algunos segundos. El obstáculo más grande que tienes que atravesar es el inmenso hoyo de Kangor. Esta es una sección de tierra que ha sido rellenada con el mortal aceite de Argan y entonces cubierta con plataformas móviles que debes cruzar. ¡Un solo movimiento en falso y caerás en el líquido negro del que nunca podrás escapar!



Después de una pequeña advertencia de Spock, unas hembras Mugatas se teleportarán y te atacarán. Lo mejor es hacer lo mismo que con los Mugatas macho: golpearles y escapar antes de que se despierten.

Para cruzar el hoyo de Kangor tienes que caminar sobre las plataformas sólidas, entonces ve rápidamente a las secciones deslizantes para alcanzar las plataformas diagonales antes de que se cierren y caigas en el aceite.

Planeta Kalanda

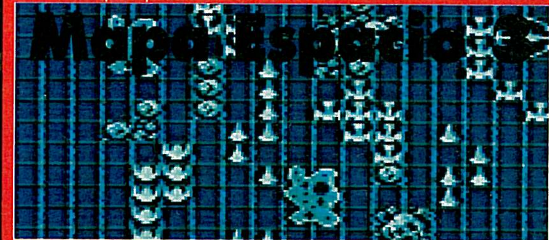
Los diseñadores de juego pusieron diabólicamente algunos de los puntos en los que se puede localizar el Disruptor, dentro de esta maraña de árboles, plantas, lagos y hoyos de Kangor.

Estos árboles más delgados pueden ser destruidos con un disparo de tu fáser. Ahora puedes explorar áreas que estaban bloqueadas.

Este área está plagada de las denominadas plantas Euphena Nedex. Si una de las piezas de Disruptor está aquí, tendrás que perder gran parte de tu tiempo con las dichosas plantas y sus gases intoxicantes. Puedes destruir a las que encuentres en tu camino poniendo el fáser a tope y disparándolas.

Estas plantas de Venus (indígenas de Kalanda) son conocidas como Euphena Nedex. Las esporas que te disparan inmovilizarán instantáneamente a cualquier humano que esté a su alcance y le hacen vagar de forma estática. Dispara con tu láser a tope de potencia a cualquiera que consiga entrar en tu camino.

Ahora estás enfrentándote a los Klingons y los Romulanos así como a los Thoilanos. La ruta más fácil es atravesar por el medio y después subir en el último instante. Ahora que estás acercándote al final del juego, estas secciones se te harán más largas y difíciles. ¡Prepara tus fasers!





El transbordador de la izquierda es único porque puede llevarte a uno de los Pods, poniéndote de pie, justo en medio, cuando está encendida la luz apropiada. Aquí está la llave para los Telepods.

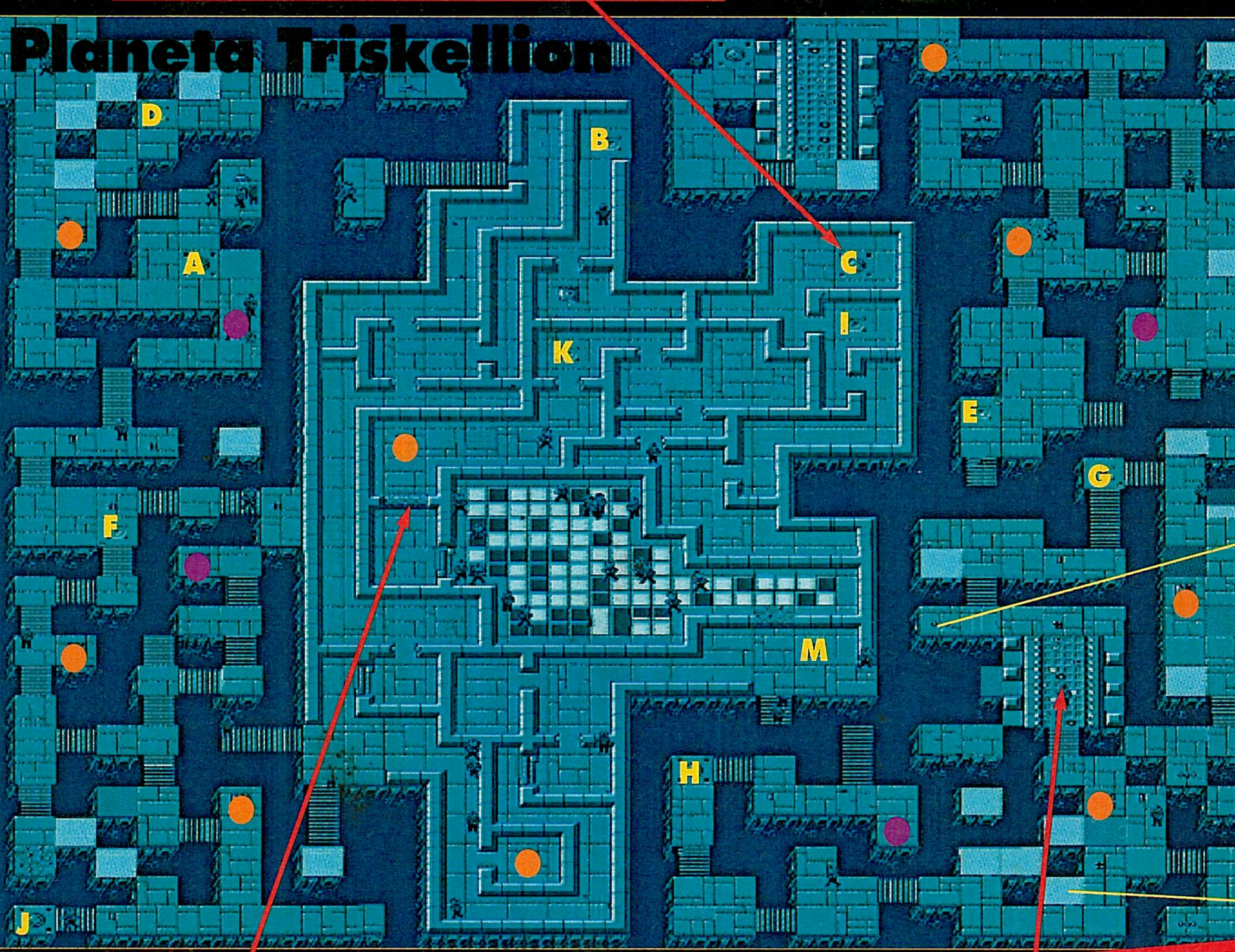
A-B C-D,E,F,G,
H-I J-K
L-M

Máquinas de clonación · Activadores Telepods.

Los únicos peligros animados de este nivel sobrevienen cuando Kirk está cerca de los dispositivos de colonación, ya que al cabo de un rato aparecerán cuatro o cinco clónicos de Kirk por todas partes y a intervalos regulares, robándote energía. No puedes dispararles, ya que su energía es copia de la tuya.



Planeta Triskellion



El último planeta antes de tu confrontación con el dispositivo del Día del Juicio Final. Las tres piezas últimas del Disruptor están localizadas en alguna parte de este planeta, situadas aleatoriamente. Utiliza nuestros mapas para descubrir los teletransportadores y presta atención a uno de ellos que puede enviarte a uno de los cuatro lugares. También tendrás que tener cuidado con los disruptores-trampa, ya que explotan por contacto. Utiliza el Tricorder para distinguir los peligros.

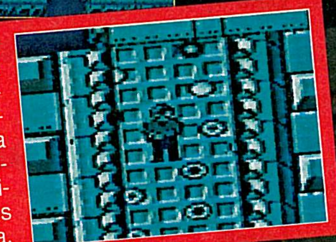
La parte falsificada del Disruptors parece justamente como el McCoy real pero no aparecerán sobre el Tricorder. Si la luz no se enciende, apártate de él o explotará en tus manos cogiéndote la mitad de tu energía.

Estas manchas resplandecientes de tierra te quitarán continuamente energía hasta que consigas salir de ellas. Pero a veces es inevitable atravesarlas para llegar a ciertos lugares inaccesibles.



Para atravesar las puertas de entrada exterior, coloca tus fasers y machácalas sin parar hasta que se desintegren y puedas atravesarlas. Si se te termina el fáser, busca por los alrededores porque muy cerca de ti hay clips.

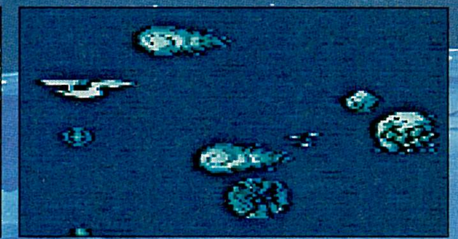
Estos puentes pueden darte complicaciones. Ponte encima de ellos y espera hasta ver cómo se mueven las primeras filas de energía. Cuando haya un agujero atraviésalo y entonces espera a que se abra la siguiente sección. No intentes bloquearlo o perderás energía.



La Máquina del Juicio Final



¡Ahora sí que tienes todo en contra tuya y no hay sabio ni científico que pueda salvarte! No importa la ruta que sigas en esta sección, siempre vas a enfrentarte al menos con cinco secciones y...¡qué quieres que te diga, son bastante difíciles!



Una vez que hayas alcanzado la zona del espacio alienígena, serás atacado por cientos de bolas de fuego y asteroides, pero esta sección no es difícil de superar. Pon la nave a toda velocidad y dispara.



Ahora que tienes el Disruptor en tu poder, puedes atacar al dispositivo de Día Del Juicio Final con él. Muévete hacia arriba y hacia abajo en la pantalla disparando a la boca, y poco a poco esta inmensa bestia se irá desintegrando.

SUPER XS

CUESTIONARIO 1993

¡SUSCRIPCIONES DE REGALO!

Ya sabes que SUPER XS es la única revista española dedicada por completo a los trucos de los juegos Nintendo. Necesitamos que nos digas qué te parece la revista y cómo te gustaría que fuera. ¡Ayúdanos y entre todos haremos la revista de tus sueños!

Rellena el siguiente cuestionario, opina, coméntanos cualquier idea y crítica lo que no te guste. Manda el cuestionario y participa en el sorteo de 10 suscripciones a SUPER XS durante seis meses.

TUS DATOS

1.- ¿ERES?

☐ Chico ☐ Chica

2.- ¿CUANTOS AÑOS TIENES?

....

3.- ¿TRABAJAS O ESTUDIAS (O ESTAS EN PARO)?

☐ Colegio
☐ Instituto
☐ Desempleado
☐ Trabajo en..
☐ Otros...

4.- ¿CUANTO DINERO TIENES A LA SEMANA?

☐ Menos de mil pesetas
☐ De mil a cinco mil pesetas
☐ Mas de cinco mil pesetas

5.- ¿CUANTO GASTAS AL MES EN JUEGOS?

☐ Menos de diez mil pesetas
☐ De diez mil a treinta mil pesetas
☐ Más de treinta mil pesetas

6.- ¿COMO COMPRAS TUS JUEGOS?

☐ Por correo
☐ En pequeñas tiendas
☐ En grandes almacenes
☐ De segunda mano
☐ Importados
☐ Otros..

7.- ¿HAS ALQUILADO JUEGOS ?

☐ Sí, en un video club, una tienda o algo similar.
☐ Sí, a alguna persona particular.
☐ No

8.- ADEMAS DE JUGAR CON LA CONSOLA...

¿QUE MAS TE INTERESA?

....
....
....
....

10.- ¿POR QUE COMPRASTE LA REVISTA?

☐ Por el precio
☐ Por el regalo
☐ Por la portada
☐ Por el nombre de la revista
☐ Por los juegos tratados
☐ Por el comentario de un amigo
☐ Para conocerla
☐ Otro:...

11.- ¿QUE REVISTAS COMPRAS HABITUALMENTE?

☐ Nintendo Acción
☐ HobbyConsolas
☐ SuperJuegos
☐ OK Consolas

- ☐ Super PC
- ☐ PC Manía
- ☐ Micromanía
- ☐ Otras..

12.- ¿LEES OTRO TIPO DE REVISTAS? ¿CUAL?

- ☐ Deportivas
- ☐ Comics
- ☐ Musicales
- ☐ Automovilismo
- ☐ Cine/video
- ☐ Otras..

14.- ¿QUE HARDWARE TIENES O VAS A COMPRAR EN BREVE?

- ☐ Mega Drive
- ☐ Mega CD
- ☐ Master System
- ☐ Game Gear
- ☐ Super NES
- ☐ NES
- ☐ Game Boy
- ☐ Amiga
- ☐ PC

SOBRE SUPER XS

15.- PUNTUA DE 1 A 10 ESTAS SECCIONES DE LA REVISTA (1 LA PEOR, 10 LA MEJOR)

Mapa ....
Solución ....
Noticias ....
Concursos ....
Trucos ....
Códigos ....
XS SOS ....

16.- PUNTUA DE 1 A 3 CADA UNO DE ESTOS ASPECTOS DE LOS MAPAS (1 MALO, 2 BUENO, 3 MUY BUENO).

Precisión ....
Información ....
Mapas ....
Tamaño ....
Trucos ....

17.- PUNTUA DE 1 A 3 CADA UNO DE ESTOS ASPECTOS DE LAS SOLUCIONES (1 MALO, 2 BUENO, 3 MUY BUENO).

Precisión ....
Información ....
Mapas ....
Tamaño ....
Trucos ....

18.- ¿CREES QUE LA SECCION DE TRUCOS ES UTIL?

☐ Sí ☐ No

19.- ¿VAS A VOLVER A COMPRAR SUPER XS?

- ☐ Siempre
- ☐ A veces
- ☐ Rara vez
- ☐ Nunca

20.- ¿HAS ENCONTRADO SUPER XS CON FACILIDAD?

- ☐ Sí
- ☐ No

21.- ¿COMO CALIFICARIAS, EN LINEAS GENERALES, A SUPER XS?

- ☐ Util
- ☐ Amena
- ☐ Poco interesante
- ☐ Aburrida

22.- ¿CUANTA GENTE HA LEIDO TU EJEMPLAR DE SUPER XS?

....

23.- ¿QUE TE PARECE EL DISEÑO Y LA CALIDAD GRAFICA DE SUPER XS?

- ☐ Excelente
- ☐ Confuso
- ☐ Bueno
- ☐ Malo

24.- ¿QUE TE GUSTARIA INCLUIR EN SEGA XS?

....
....
....
....
....

25.- ¿TE HA SERVIDO SEGA XS PARA TERMINAR ALGUN JUEGO?

- ☐ Si
- ☐ No

SUPER XS

CUPON DE PARTICIPACION

Muchas gracias, ya has terminado con el cuestionarIo. Ahora rellena este cupón para participar en el sorteo

Envía estas páginas a:

SUPER XS / CUESTIONARIO
Avantgarde Publicaciones
C/ Córcega 267, pral. 2ª
08008 Barcelona

Nombre......................................
Apellidos....................................
....
Edad ....
Teléfono ....
Dirección...................................
....
....
Código Postal ....
Población ....
Provincia ....
Firma:

Puedes mandar una fotocopia del cuestionario.

SUSCRIBETE A SUPER XS

¡Y AHORRATE 1.000 PTAS.!



PIENSALO UN MOMENTO:

- **RECIBIR** en casa SUPER XS todos los meses... sin problemas, sin preocupaciones, sin tener que estar pendiente. **¡VAYA CHOLLO!**

- **TENER** todos los meses las soluciones más completas, los mapas mejor desarrollados y las guías más alucinantes para acabar cualquier juego. **¡VAYA CHOLLO!**

- **AHORRAR** tiempo y líos todos los meses y además ahorrarte dinero en cada revista. **¡VAYA CHOLLO!**

SUSCRIBETE ya a SUPER XS y aprovéchate de la super oferta: 12 números (un año de suscripción) por 3.200 Ptas. ¡TE AHORRAS 1.000 Ptas.! **¡VAYA CHOLLO!**

Deseo suscribirme a la revista SUPER XS por un año (12 números) al precio de 3.200 Ptas.

Nombre .... Apellidos ....

Calle .... Nº .... Teléfono ....

C.P. .... Población .... Provincia ....

(para agilizar el envío es importante que indiques bien el código postal)

Fecha .... Firma ....

Forma de pago:

☐ Talón bancario a nombre de Avantgarde Publicaciones, S.L.

☐ Giro postal a: Avantgarde Publicaciones, S.L. C. Córcega, 267, pral 2.ª 08008 Barcelona

Enviar a: Avantgarde Publicaciones, S.L. C. Córcega, 267, pral. 2ª 08008 Barcelona



TRUCOS

LOS MEJORES TRUCOS DE LA A A LA Z

¿Tienes una consola NINTENDO? Pues no te pierdas los trucos de NINTENDO, además puedes ganar un cartucho gratis si nos envías un buen truco y lo publicamos.

Los trucos A-Z están hechos especialmente para ti. Con ellos intentamos ofrecerte una lista totalmente actualizada de todos los trucos y tretas para los juegos de NINTENDO. Seguro que sea cual sea tu consola y sea cual sea tu juego encuentras aquí el truco que buscas, sino si tienes algún truco totalmente original y quieres que lo publiquemos, lo único que tienes que hacer es enviarlo a:

AVANTGARDE PUBLICACIONES
SUPER XS - TRUCOS
C. Córcega, 267, pral. 2ª
08008 Barcelona



Los SUPER XS trucos A-Z utilizan un código de color que distingue a cada consola. Para la SUPER NES el color es rojo, para la NES es azul y para la GAME BOY es verde. Todos los trucos están listados en orden alfabético, así que no tendrás ningún problema para encontrarlos y los trucos nuevos están destacados sobre los demás.







NINTENDO



GAME BOY



TRUCOS SUPER NES

• ADDAMS FAMILY

Corazones extras
Teclea la clave BLRRR. Así empezarás con cinco corazones, 36 vidas y sólo tendrás que encontrar a Morticia.

Objeto extra
Cuando entres en la parte de demostración, espera a que Gómez recoga el bono de potencia y luego pulsa Start para entrar en modo juego. Ahora tendrás en tu poder el objeto que él cogió.

• ALIENS VS PREDATOR

Opciones secretas
Durante la pantalla de introducción, espera a que la chica se haya convertido en piedra y luego pulsa Start.
Ahora pulsa -y mantén pulsado- el botón L, luego pulsa a la derecha, después el botón X y luego Start. Así aparecerá la pantalla de opciones secretas.

Selección de nivel
Selecciona la opción de configuraciones y ve al menú de opciones. Pulsa y mantén pulsado el botón de izquierda, el botón de la derecha, la X y luego A en el mando del segundo jugador, y entonces presiona Start en el mando del primer jugador. Aparecerá una opción para seleccionar nivel.

• BATTLE BLAZE

Créditos infinitos
En la pantalla del título pulsa Start y Select para acceder a la pantalla de opciones. Ahora pulsa y deja pulsado el botón Izquierda, entonces pulsa Arriba y X al mismo tiempo. Después pulsa Izquierda y el botón Y simultáneamente, seguidos por Abajo, B, Derecha y A.

• COMBAT TRIBES

Selección de personaje
En el modo de dos jugadores, pon el código 9207. Ahora puedes enfrentar los caracteres que quieras con sus contrarios.

• D-FORCE

Una "demo" especial
Intenta conseguir al menos 100.000 puntos para poder entrar en la tabla de récords. Cuando pidan tu nombre, pon ZTT y podrás ver una demo sin enemigos.

• FACEBALL 2000

Modo Cyberscape
Vete a la pantalla de títulos y mantén pulsados los botones L y R al mismo tiempo. Elige el modo de dos jugadores mientras sigues pulsando ambos botones y pulsa también Start. Libera ahora L y R y aparecerá una opción llamada Cyberscape.
En realidad es un juego totalmente nuevo con un montón de enemigos desconocidos y en modo de pantalla partida.

• JAMES BOND JR

Passwords:

Nivel 5	9025
Nivel 6	1813
Nivel 7	3353

NHLA HOCKEY'93

Código Final
Para ir directamente a la final entre los Angeles y Boston, introduce el código siguiente en la pantalla de password:
C42BWBG0037LV9J

• Q'BERT 3

Cambio de nivel

En la pantalla del título, en la que aparecerá el menú de opción de Juegos, presiona Start. Tan pronto como estés en el modo de opciones, presiona el botón B ocho veces. Si has tenido éxito escucharás un sonido. Empieza el juego con uno o dos jugadores y llegarás al nivel once.

Cambia los fondos

Ve a la pantalla de opciones y presiona los botones Izquierdo y Derecho simultáneamente. Cuando lo hagas, aparecerá una especie de pantalla para programadores. Presiona Select para cambiar el fondo (sigue presionándolo para poder ver los diferentes fondos). Pulsa Start para volver a la pantalla de opciones.

• SMASH TV

Vidas extras

En la pantalla del número de jugadores/dificultad, pulsa abajo, botón Izquierdo, botón Derecho y Arriba. Ahora puedes cambiar el número de vidas y créditos.

Mata a todos los enemigos.

Sobre la pantalla del título pulsa Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, botón Derecho, botón Izquierdo. Ahora comienza el juego pero antes entra en una habitación, pulsa y mantén Select. Cuando continúes, todos los enemigos morirán y una voz te dirá "Let's go (Vamos)". Repite el proceso para llegar al final del juego.

Circuito secreto

En la pantalla de jugadores/dificultad, presiona Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, botón Derecho y botón Izquierdo. Selecciona el número de jugadores y el nivel de dificultad e irás a la zona secreta.

Selecciona la etapa.

En la pantalla de opciones presiona el botón R, botón R, Arriba, Abajo, Derecha, botón L y oirás "BINGO". Ahora elije uno o dos jugadores y verás un modo de selección de pantalla. Esta te dará la oportunidad de comenzar por cualquier nivel.

• SPANKY'S QUEST

Contraseñas

345 Nivel 3-1
116 Nivel 4-1
988 Nivel 5-1

• SUPER SOCCER

Equipo especial Nintendo

Selecciona el modo de un jugador contra dos jugadores, entonces en la pantalla de selección de equipo pulsa Start y B en el segundo mando (del jugador 2). Ahora puedes jugar con el fabuloso equipo Nintendo.

Equipos iguales

Deja que el segundo jugador seleccione su equipo: pulsa Start y B para elegir el equipo Nintendo. Ahora haz que el jugador 1 elija el equipo para el jugador 2 pulsando Y en el mando del jugador 2. Con ello se cancelará la selección del equipo Nintendo y podrá elegir el mismo equipo que el jugador 1.

Modo súperveloz

Entra en la pantalla de selección de la destreza de los jugadores y pulsa Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, botón R, botón R. Tras oir "Bingo" podrás elegir las opciones que quieras antes de que comienzes a jugar en el modo acelerado.

Disparos con efecto

Para empezar a correr pulsa B, y luego marca la dirección en la que quieras que salga disparada la pelota. Ahora pulsa L, luego R y luego L para hacer que la bola gire a la izquierda, o bien R, L y R para que el rizo sea hacia la derecha. Ojo, tienes que pulsar los botones izquierda o derecha antes de que el jugador golpee la pelota, o no funcionará.

• THUNDERPRINTS

Opciones secretas.

En la pantalla del título pulsa Start y Select en los dos mandos. La pantalla de opciones aparecerá.

• ULTRAMAN

Pantalla secreta de opciones

En la pantalla del título pulsa Select y Start simultáneamente para descubrir una pantalla secreta de opciones.

• WING COMMANDER

Opciones secretas

Vete a la pantalla de opciones que te permite seleccionar cómo empezar y continuar el juego. En esta pantalla presiona B,A,B,Y,B,Y, L,A,R, A y Star y aparecerá una pantalla secreta en la que podrás elegir tus misiones, así como ser invencible y acceder a un test de sonido.



• ADVENTURE ISLAND 2

Selección de isla

Para empezar en la isla que quieras, pulsa esta secuencia en la pantalla de títulos: Derecha, Izquierda, Derecha, Iquierda, A, B, A, B.

• BATTLETOADS

Salto de nivel

En el nivel uno hay una zona especial en la parte más alta de la roca de la derecha. Sube ahí y podrás ver una pantalla especial (lo que llaman Mega-Warp). La segunda de esas zonas está en la parte de arcade, el tercer nivel, y está en la segunda mitad, al final. Pero sé cuidadoso porque está justo antes de la barrera y tienes que asegurarte de que coges la correcta. La última está la segunda fase del nivel seis. Montar al dragón

Seguro que nunca has montado sobre un dragón. Pues puedes hacerlo en la segunda mitad del nivel uno. Coge la espada del fabricante de herramientas (para ello tendrás que matarlo). Ahora usa la espada para matar al dragón, luego túmbate sobre él y pulsa A, y podrás montarlo como si de un caballo se tratara, controlándole con los botones A y B: pulsa A todo el tiempo para que vuele y B para que dispare bolas de fuego.

• FARIA

Opciones extra. Escribe GAOGAO como tu nombre para ser invencible, tener dinero infinito y otros bonos muy sustanciosos.

• GUERRILLA WAR

Selecciona el nivel y la dificultad.

Cuando aparezca la pantalla del título pulsa A, B y Start. Un menú aparecerá permitiéndote elegir el nivel por donde quieres comenzar y la dificultad del juego.

• IKARI 3

Continúas infinitos

Para continuar cuando has perdido todas las vidas presiona Arriba, Derecha, y A cuando estés muerto.

• LITTLE NEMO

Selección de etapa

En la pantalla del título, pulsa los siguientes botones: Arriba, Select, Izquierda, Derecha, A, A, B. Aparecerá "DREAM SELECT", acerca la flecha a esta palabra y pulsa el botón A tantas veces como etapas quieras saltarte. Cuando hayas hecho tu elección definitiva pulsa Start.

• MARBLE MADNESS

Tiempo extra

Selecciona al segundo jugador cuando estés jugando solo, entonces termina el nivel y conseguirás tiempo extra para la siguiente etapa.

• POWER BLADE

Claves de acceso

Elige la etapa que quieras con estos códigos:

B2712209	2ª Etapa	IBJ39FK4	5ª Etapa
G3784JD2	3ª Etapa	J23KGBBK	6ª Etapa
6843D12F	4ª Etapa	77KDIOGJ	7ª Etapa

• ROBIN HOOD

Claves de acceso

En la pantalla del título, pulsa A ocho veces y B ocho veces para conseguir una pantalla de passwords. Ahora pon las siguientes claves para llegar a diversas partes del juego:

CATACOMB, WALL LOCKSLEY, DUBOIS, CHONE CATHEDRAL, BOAR,, WELL, CHAPEL, MASTER, TAX, POND, VILLAGE, TOWN, TOWNHANG, CASTLEIN.

• SWORD MASTER

Continúas infinitos

En la pantalla del título, mantén pulsado Abajo y presiona Select. Ahora pulsa Start para tener continúas infinitos.

• TOM Y JERRY

99 ratones

Cuando aparece la pantalla con el dibujo de Tom y Jerry (el segundo título de la pantalla), pulsa los siguientes botones para comenzar el juego con 99 ratones: Derecha, Derecha, Arriba, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, B, A, Select, entonces pulsa Start dos veces.



• BILL & TED'S EX ADV (US)

Claves de acceso

Nivel 2	555 4239	Nivel 3	555 6767
Nivel 4	555 8942	Nivel 5	555 4118
Nivel 6	555 8471	Nivel 7	555 2989
Nivel 8	555 6737	Nivel 9	555 6429
Nivel 10	555 1881		

• BUGS BUNNY

Códigos de los últimos niveles.

Nivel 75	X3J2	Nivel 78	WHC2
Nivel 76	X1K2	Nivel 79	XEA2
Nivel 77	WEM2	Nivel 80	XHO2

• BURGER TIME DELUXE

Códigos de nivel:

2-1	EEHB	4-1	PEEP
3-1	HBBP	5-1	TTPB
6-1	PTTH		

• CASTLEVANIA

Vidas extras

No destruyas la primera vela de la fase 1 pero sí todas las siguientes; así la número 11 te dará una vida extra.

Fase de bonos

En la fase 1 sigue escalando una de las últimas cuerdas aunque tengas el techo ya en tu cabeza. Entrarás en una sala de bonos.

• FACEBALL 2000

Cambio de nivel

Al final de primer nivel da media vuelta y ponte frente a la pared opuesta. Dispárala y aparecerá una puerta secreta con una esfera detrás de ella. Activa la esfera y te encontrarás en el nivel 10.

• GHOSTBUSTERS 2

Tácticas contra el boss

Cuando estés luchando contra los enemigos de fin de nivel, intenta colocar lo de las trampas enfrente de ti, ya que es invenciblea y podrá detener los ataques del enemigo. Así podrás concentrarte en acabar con el boss.

• GOLF

Deshacer un disparo

Si has hecho un mal lanzamiento pulsa A, B, Select y Start antes de que la bola se detenga. Esto reseteará el juego, pero gracias a las baterías Game Pak, cuando empiezas de nuevo estás justo antes del disparo que hiciste mal.

• MEGA MAN

Contra Dr. Wily

Para ir a la fortaleza de Wily usa este código:
A2, A3, B4, C2, C3

Códigos:

Elecman (Hombre eléctrico): A2, 4, B3 D1, 2
Fireman (Hombre de fuego):A2, 3, C1, D2, 3
Iceman (Hombre de hielo): A1, B4, C1, D2, 3
Cutman (Hombre-sable): A2, 3, B4, C2, 3

• NINJA BOY

Continúas extra:

Cuando pierdas tu última vida, pulsa A, B y Start. Así podrás continuar donde te mataron.

• ROCKETEER

Códigos de los niveles. Nivel 2, Nivel 3, Nivel 4

• SNOW BROS JR

Salta nivel

En la pantalla del título, pulsa Arriba, Select y B. Entonces pulsa Start y Arriba o Abajo para seleccionar la etapa de salida.

• TETRIS

Finaliza rápidamente

Para finalizar el juego rápidamente, cuando los bloques caen pulsa Select, A y B simultáneamente.

• TURRICAN

Invencibilidad

Presiona los siguientes botones En la pantalla del título y la palabra "Start" cambiará por la palabra "Cheat". Si lo seleccionas llegarás a ser invencible. Los botones son: A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A.



CÓDIGOS

No importa qué consola Nintendo tengas, seguro que hay un Game Genie especialmente diseñado para ella y unos cuantos códigos de los mejores juegos en la única revista que todos los meses va a publicar los códigos más nuevos para Game Genie. Por cierto, si te sabes algún código que le ponga el pelo verde a Super Mario o que haga a Tom y Jerry andar por las paredes no dudes en escribirnos y mandárnoslo cuanto antes.

HOME ALONE 2

C22E-AF9D Poder infinito.
17B5-6FA7 Comienza con 99 vidas.
C264-D464 Vidas infinitas.
3CB7-6DA4 Munición infinita.

JAMES BOND JR.

C2EO-6FO3 Vidas infinitas.

SOUL BLAZER

C26E-6DA7 + C223-ODO7 Invencible.
DDE8-64BF Cambia el tesoro a 999.999 para cada uno.



ADVENTURE ISLAND 2

PEXVAALE Diez vidas.
SXNLØKVK Vidas infinitas.
SZUIGEVK La energía nunca baja.
AENZTPAZ Monopatín reversible.
ALKXAAAZ Corre más rápido.
ØENZTPAZ Super frenos en el monopatín.

BLASTER MASTER

SZSKLIVG Vidas infinitas.
AAKGILZE Empiezas con nueve vidas.
GXEONEVK Misiles infinitos.
GXNPNOVK Truenos infinitos.
GZOPSUVK Proyectiles infinitos.

BUGS BUNNY BIRTHDAY BLOW OUT

SZVIGKVK Vidas infinitas.
LAØANZTE Bugs da grandes saltos.
ATNZALAL Se queda sin sentido mucho tiempo.
IPNZALAL Se queda sin sentido menos tiempo.
AEØXPZGE Recoge dos corazones.

CASTLEVANIA 2

OASGLILA Vidas infinitas.

DOUBLE DRAGON

SZUUPAAX Protección para todos los personajes.
AAELIGPA + GZXUPUVS Armas especiales infinitas.
OZVLGASX Movimientos más poderosos.
KVEPXGGS Comienzas con 236 HPs.

FLINTSTONES

SXØEAEVK Vidas infinitas.
LVEALOZA Empiezas con 99 monedas.
PEEEAPAA Comienzas con un tirador.
ZEEEAPAA Comienzas con un hacha.
GEEEAPAA Comienzas con una bomba.
YEXVLZIA Recoges 15 monedas.
SZKVLKVK + SXXOAOVK Energía infinita.
VAZINA Dejas sin sentido a tus enemigos.

KICK OFF

ZTUSIPPL Baja el tiempo del juego.
APUSIPPU Aumenta la velocidad del juego.

THE LEGEND OF ZELDA

EVVLAUSZ Reduce el peligro.

PUNCH OUT

ALNEVPEN Tres estrellas permanentemente.
AAVETLGE Te deja fuera de combate con un solo golpe.
SYVALPAX Nunca pierde energía.

RESCUE RANGERS

AOEITEEN Energía infinita.
ZEXKNPTE Gran salto.

SUPER MARIO 3

OEPZXZ Todos los bloques llegan a ser un 1-up.
OOKXGLIA Comienza como mapache.
OOKXGLIE Comienza como rana.
YEUXKGAA Llegas a ser una nube sobre el mapa.
PGTIPS Los enemigos no pueden atacarte.
KXKXGLIA Mario indestructible.
AAPSSZ Invencible.
AOZXXL Mundo negativo.
TZILYU Mundo de hielo.

TOTALLY RAD

SZSNZEVK Vidas infinitas.
AEUZKTZE Empiezas con nueve vidas.
GXXAPKSN Magia infinita.
AOOAYGAO Super salto.
SZVAYIVG Inmune al fuego y al agua.

WIZARDS Y WARRIORS 2

POYTZL Vidas infinitas.
PAXXPYLE Vidas infinitas (alternativamente).
SZEXEPSA Invulnerable.
NNSAGGZU El valor de las monedas es 255.
NNSAZKZE Bags vale 255.
ELEIYGOL + EUVILLPA Dinero infinito.
ELKZGYEA Más energía.



DYNABLASTER

JUEGO A.
FAC-89C-AC1: Tiempo infinito.
FAFG-Ø2D-4C1: Oro infinito.

JUEGO B.
Ø9Ø-85B-E62: Empiezas con 99 vidas.
Ø2Ø-71B-E6E: Comienzas en el segundo nivel.
Ø4Ø-71B-E6E: Comienzas en el tercer nivel.
Ø9Ø-71B-E6E: Comienzas en el noveno nivel.
ØØA-B7B-19A: Instalas dos bombas a la vez.
FA3-519-4C1: Tiempo infinito.

MEGA MAN 2

ØØ8-C4D-E6E: Vidas infinitas.
Ø9B-F8F-E62: Comienzas con 10 niveles.
A75-FDC-B3Ø: Energía infinita.
A7A-14C-A28: Lleno de energía.

TMHT: FALL OF THE FOOT CLAN

FAC-C9C-4C1: Vidas infinitas.
Ø17-B6F-E6A: La tortuga nunca es capturada.
Ø27-AAF-C4A: Energía.
ØØC-F9C-F7E: La pizza te repone las fuerzas.





Aquí tienes la lista de códigos más grande para Action Replay que nunca se haya publicado. Lista que iremos actualizando en cada número. Mes a mes intentaremos que estés al día en esto de los códigos para los juegos más nuevos como para los cartuchos de toda la vida, además de cualquier novedad que surja con nuevos dispositivos de hardware. No te preocupes si no encuentras el código para el cartucho que acabas de comprar, seguro que en el siguiente número habremos puesto al dia la lista y aparecerá.

THE ADDAMS FAMILY

7E00AC05: Vidas infinitas.
7E00C302: Invencible.
7E007902: Gómez flota.
7E00AB99: Una vida extra cuando recoges un dolar.
7E010B01: Rescata al tío Fester.
7E010901: Rescata a Miércoles.
7E010701: Rescata a la abuelita.
7E010501: Rescata a Pugsley.

BLAZEON

7E0E1A03: Ataques especiales infinitos.
7E1C0004: Cuando es pequeño es invencible y también después de dar un golpe en la unidad Bio.

COOL WORLD

7E021B03: Vidas infinitas.
7E02C001: Invencible.
7E020F0C: Dinero inagotable.

DINOSAURS

7E17310X: Primer jugador X vidas.

F-ZERO

7E0CF301: Turbo empujes infinitos.
7E00CA0B: Poder inagotable.
7E005908: Vidas infinitas.
7E115000: Siempre terminas primero.

FACEBALL 2000

7E0BD103: Vidas infinitas.
7E035201: En el próximo cabo se abren todas las salidas.
7E03CEXX: XX=número de

FIRE POWER 2000

7E609A63: Vidas infinitas para el Jeep.
7E60D607: En el séptimo nivel aumenta la energía de las balas del Jeep.
7E60DA07: En el séptimo nivel aumenta la energía del lanzador de llamas del Jeep.
7E60DE07: En el séptimo nivel aumenta la energía del Plasma del Jeep.
7E60E207: En el séptimo nivel aumenta el poder del Laser del Jeep.
7E60E607: En el séptimo nivel aumenta el poder del "Ionic" del Jeep.
7E60DF07: En el séptimo nivel aumenta el poder de las Super armas del Jeep.
7E609C63: Vidas infinitas para el Helicóptero.
7E60D807: En el séptimo nivel aumenta el poder de las balas del Helicóptero.
7E60DC07: En el séptimo nivel aumenta el poder del lanzador de llamas del Helicóptero.
7E60E007: En el séptimo nivel aumenta el poder del Plasma del Helicóptero.
7E60E407: En el séptimo nivel aumenta el poder del laser del Helicóptero.
7E60E870: En el séptimo nivel aumenta el poder del "Ionic" del Helicóptero.
7E60E807: En el séptimo nivel aumenta el poder de las Super armas del Helicóptero.

GODS

7EØØB4ØD: Te da X cantidades de vidas.
7EØ156FF: Más de 65,000 monedas.
7EØ15318: Energía inagotable.

HOLE IN ONE GOLF

7E1ØA1Ø2 Consigue un hoyo de una sola tirada.

IMPERIUM

7EØØAA8Ø5 Energía infinita.
7EØA2FØ3 Inagotables "smarts".

JAMES BOND JUNIOR

7EØ2E6Ø5 Vidas infinitas como James Bond Junior.
7E11ØDØ5 Vidas infinitas como Helicóptero, Bote y avión.
7EØ2E7Ø5 Energía infinita como James Bond Junior.
7EØ2E9ØA Granadas infinitas.
7EØ2E8Ø9 Balas infinitas.
7EØ332ØØ Invencible en helicóptero, bote o avión.
7EØ2B1ØØ Levitación.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

7E11A3Ø3 Krustys infinitos.

LEGEND OF ZENDA

7EF36D5Ø Invencible con 10 corazones.
7EF36E8Ø Energía mágica infinita.
7EF37746 70 flechas infinitas.
7EF34332 50 bombas infinitas.

LEMMINGS

7EØØ95ØX Comienza el nivel con X número de escaladores.
7EØØ96ØX Comienza el nivel con X número de flotadores.
7EØØ97ØX Comienza el nivel con X número de Lemmings-bomba.
7EØØ98ØX Comienza el nivel con X número de bloqueadores.
7EØØ99ØX Comienza el nivel con X número de constructores.
7EØØ9AØX Comienza el nivel con X número de perforadores de túneles.
7EØØ9BØX Comienza el nivel con X número de mineros.
7EØØ9CØX Comienza el nivel con X número de excavadores.

MAGIC SWORD

7EØ4ØCØ5 Nunca pierdes la magia.

POWER MOVES

7EØ8EB2Ø Energía infinita.

SPIDERMAN AND THE X-MEN

7E1ØF88Ø Energía infinita.
7EØ1ØØØ3 Vidas infinitas.
7EØ636ØØ Spiderman saltará más alto.
7E119EE8 Da a Gambit vidas infinitas.
7E11AØ34 Da a Gambit coches infinitas.
7EØB297F Da a Wolverine energía infinita.
7E1ØF88Ø Da a Spiderman, Cyclops y Wolverine energía inagotable.
7EØB297F Da a Storm armas infinitas.
7E11A2Ø2 Da a Gambit comodines ilimitados.
7E119E68 Da a Gambit energía infinita.
7E11A2Ø2 Da a Storm remolinos infinitos en el último nivel.
7E119E68 Da a Storm energía infinita en el último nivel.
7EØ118FF Este código hace que Spiderman llegue arriba como ganador.

TOP RACER

7E1E6CØ3 Nitrito infinito para el primer jugador.
7E1E6EØ3 Nitrito infinito para el segundo jugador.

XARDION

7EØD2EØ4 Te da personajes en el nivel 12 después de conectar el Action Replay.



SUPER XS ESTA "BIEN" ABRIGADO".

Las soluciones y los mapas de:

Bubsy y Jurassic Park (SNES)
Alien 3 y Ultimate Stuntmand (NES)
Zelda (GB)

Lo más nuevo:

Darkwing Duck
Battletoads
Battletoads in Battlemaniacs
Goof Troop

Y además:

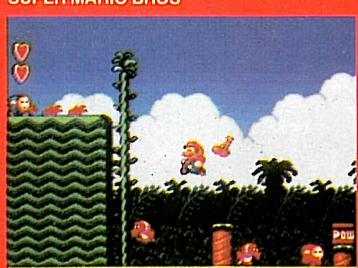
Noticias, trucos, códigos para Game Genie y Action Replay...

Te esperamos en el próximo número de SUPER XS.


SOMOS
INVENCIBLES!
CON
GAME
GENIE
Empezarás en el nivel que desees.
Saltarás más alto
Poseerás mágias interminables
Serás el más veloz
Tendrás vidas infinitas
Pegarás mas fuerte
Podrás cambiar las reglas
Elegirás tu escudo protector
Podrás trasladarte de mundo o de fase
Obtendrás munición extra
Conseguirás Mega poderes. Y muchas cosas más...
El NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS
éste es el Game Genie
éste es el Game Genie en tu video-juego
y éste es tu Game Genie instalado en tu Mega Drive
Famosa
Sega Mega Drive, es una marca registrada por SEGA. Todos los personajes que aparecen son marcas registradas por derechos de autor de SEGA. Game Genie no está refrendado, ni distribuido, ni fabricado por Sega.

EL CEREBRO DE LA BESTIA — SUPER 16 BITS

SUPER MARIO BROS



SUPER MARIO BROS 2



SUPER MARIO BROS 3



THE LOST LEVELS



NUEVO PACK

SUPER MARIO ALL STARS™

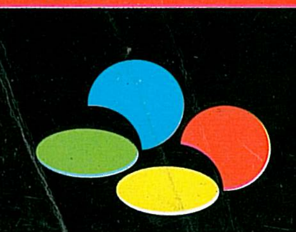
MAS SUPER MARIO QUE NUNCA CON 4 NUEVAS Y SORPRENDENTES AVENTURAS

¿A qué esperas? Ya tienes la última creación de Nintendo: SUPER NINTENDO con SUPER MARIO ALL STARS, un cartucho de 16 megas con cuatro nuevos juegos: SUPER MARIO BROS, SUPER MARIO BROS 2, SUPER MARIO BROS 3 y THE LOST LEVELS. Lo nunca visto, ahora en un solo Pack.

CONSOLA SUPER NINTENDO + SUPER MARIO ALL STARS 28.990 Ptas. (IVA INCLUIDO)







SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID